AMIGA • ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI • MACINTOSH

SECRET SERVICE

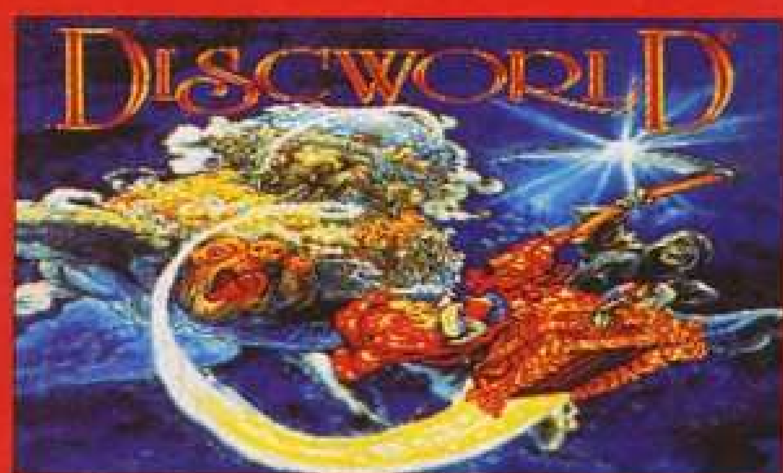
LIPIEC-SIERPIEŃ (7-8/95)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 2 zł 50 gr
25000 zł

68 STRON
ZAWIERA KGB NEWS

26

Schools CLOSED for Summer

VIRTUAL POOL • LASERMANIA 2 • PIOTRKÓW 1939 • F-1 TORNADO • TERMINAL VELOCITY • BUREAU 13 • MICROPROSE GOLF • STONE PROPHET • PYROTECHNICA • CAMPAIGN 2 • JETSTRIKE • SIMTOWER • LOST EDEN • KA-50 HOKUM • FRONTLINES • HANNIBAL • DUNGEON HACK • i inne...



DISCWORLD



FULL THROTTLE



SUPER KARTS



SENSIBLE GOLF

Tylko klon czy już konkurent Gravis'a?

PRIMAX MUSIC CARD

Wyczekując na rewolucję

INTERAKTYWNE FILMY

Najszybszy napęd świata – TEST

6 PLEX CD-ROM

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
SZKOŁA PRZETRWANIA

Grafika: Super Street Fighter 2 Turbo (Pegaz Ass)

MENU

SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Wydawca
ProScript Sp. z o.o.

jest członkiem

OGÓLNOPOLSKIEGO STOWARZYSZENIA WYDAWCÓW

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Paweł Chmielowiec
Andrzej Cwalina
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Piotr Pawlak
Mateusz Przasnyski
Tomasz Sękulski
Paweł Sikora
Bogdan Wiciński
Adam Wieczorek

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
John Zabiyaka

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa, ul. Grzybowska 77

Nakład 117.000 egz.

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-2) 620-1261 w. 550
(godz. 9^{00}-16^{00})
TYLKO dla faxujących
fax (0-2) 620-9309

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Redakcja B dziękuje redakcji C za zajęcie światłego stanowiska odnośnie redakcji A.

Wreszcie wakacje – najbardziej wyczekiwany okres, w którym każdy może oddać się bez reszty ulubionemu zajęciu. Mimo, że większość z was spędzi wakacje przy komputerze, to jednak gorąco namawiamy do odrobiny ruchu na świeżym powietrzu. Gry spokojnie poczekają.

Mimo sezonu ogórkowego firmy nie próżnują. Kolejne doniesienia z Zachodu potwierdzają, że ten rozpędzony do niemożliwości przemysł nie ustaje ani na chwilę. Ale dla polskich graczy dużo ważniejsze są poczynania rodzimych firm. Na tym polu dzieje się ostatnio bardzo dużo, dlatego sporą część RZUTU OKIEM poświęcamy produktom polskim oraz tym, które ukażą się u nas w polskich wersjach językowych.

RADIX

Najnowsza gra z serii DOOM'o-podobnych ukaże się w Polsce już we wrześniu, w całkowicie spolonizowanej wersji. RADIX łączy najlepsze cechy głównych filarów tej gałęzi gier – DOOM i DESCENT. Inwencja twórców i kunszt programistyczny pozwoliły niesłychanie rozbudować grę. RADIX ma wiele cech symulatora lotu, przy zachowaniu tradycyjnych elementów strzelaniny, do tego dochodzi niespotykanie szczegółowa grafika z pełnym teksturowaniem, efektami świetlnymi, trójplanowym tłem oraz stereofoniczna ścieżka dźwiękowa. Polscy gracze otrzymają o równocześnie z zachodnią premierą, gra będzie wydana w Polsce przez firmę METROPOLIS.

Produkcja: UNION LOGIC
Wydawca: METROPOLIS
Platforma: PC VGA/SVGA









LIGA POLSKA MANAGER 95 (PL)

Nie trzeba już łamać języka na nazwiskach jakichś kanonierów z Londynu czy innych Ham'ów z United. Teraz mamy już do dyspozycji własną ligę i własnych kopaczy, nad którymi możemy się znęcać. LIGA POLSKA MANAGER 95 jest klasyczną grą menedżerską, w której zostajesz trenerem jednej z naszych drużyn ligowych. Do twoich obowiązków będzie należało: sprzedawanie i kupowanie graczy, wybór reklam, rozbudowa stadionu. Będziesz także wybierał kwatery i sposób transportu na mecze wyjazdowe, oraz oczywiście zestawiał przed meczem skład i ustalał taktykę gry. LIGA POLSKA uwzględnia wszystkie ligi (od pierwszej do okręgowej) w Polsce oraz możliwość gry w europejskich pucharach.

Produkcja: SPORTLAND
Wydawca: MARKSOFT
Platforma: PC VGA







VINYL GODDESS FROM MARS

Bogini z Marsa jest główną postacią w nowej platformowo-zręcznościowej grze, która ukaże się w Polsce również za sprawą firmy METROPOLIS równocześnie z premierą gry RADIX. Seksowna astronautka po przymusowym lądowaniu na obcej planecie musi odnaleźć fragmenty swego rozbitego pojazdu – motyw często przewijający się w grach, ale ostatnio jakoś zapomniany. Gra jest kolorowa, przyjemna i wciągająca, oczywiście będzie po polsku. Wydawca zapowiada, że w pudełku znajdzie się m.in. wielki plakat bohaterki w zachęcającej pozie...

Produkcja: UNION LOGIC
Wydawca: METROPOLIS
Platforma: PC VGA







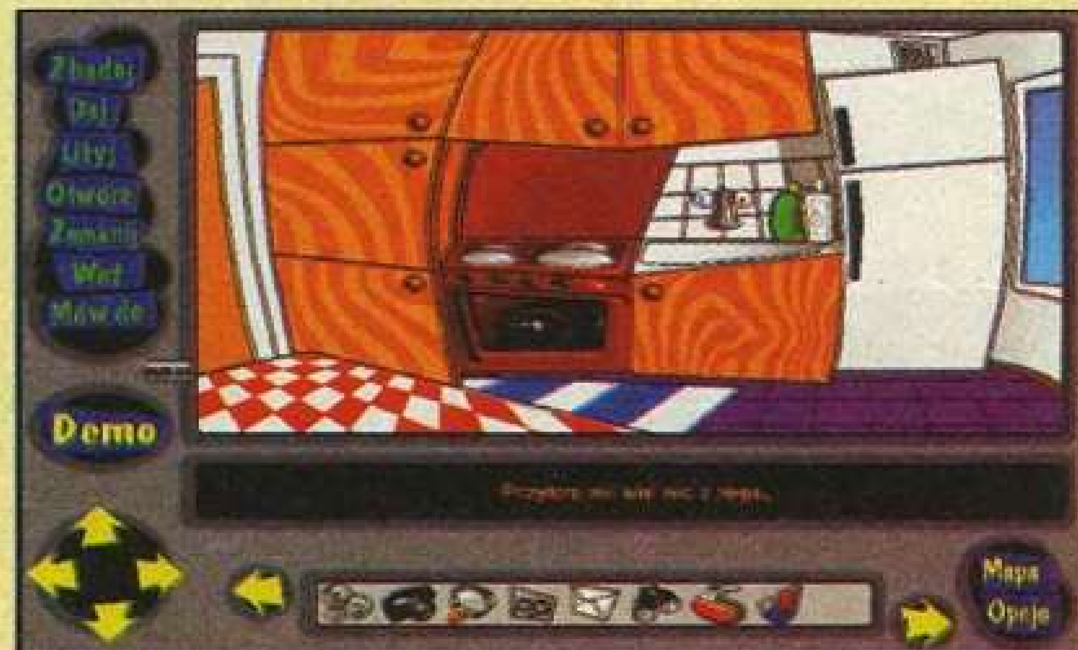
ŚWIRUS (PL)

Mamy szansę na pierwszą polską grę przygodową pod Windows! Dostarczone nam demo gry ŚWIRUS zawiera wprawdzie tylko kilka lokacji i z powodu błędów w sterowniku zupełnie nie da się pograć, tym niemniej sympatycznie wykoślawiona grafika zachęca do zabawy. Co prawda wątpliwym pomysłem wydaje się być tworzenie tego rodzaju gry pod Windows, tym bardziej pisanej w Visual Basicu, tym niemniej autorom życzymy jak najlepszego scenariusza.



Produkcja: TOP-KOM
Wydawca: MIRAGE
Platforma: PC Windows, SVGA



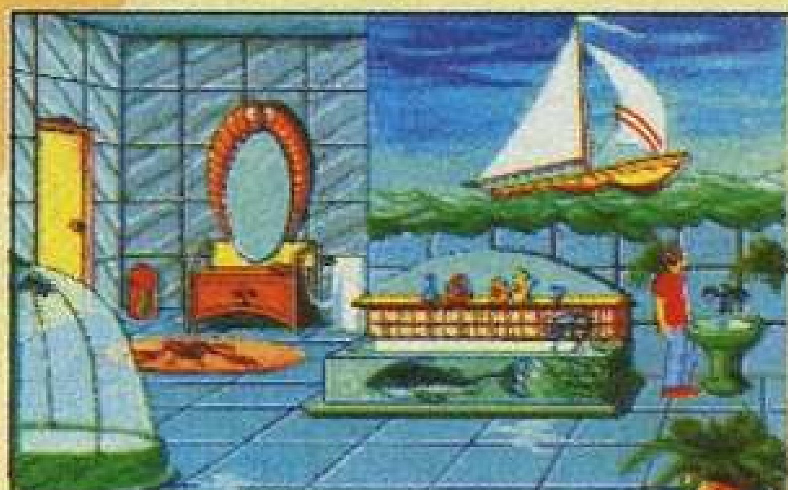


TEENAGENT (PL)

Najgłośniejsza polska przygodówka, odnosząca zasłużone sukcesy poza granicami kraju, ukaże się w wersji na Amigę. Taką wiadomość podało biuro prasowe firmy METROPOLIS informując, że gra trafi do sprzedaży już w trzecim kwartale. Na platformie Amigi TEENAGENT będzie zakodowany od nowa, przy użyciu specjalnie stworzonego systemu 256 kolorów na zwykłej Amidze 500 (podobny, choć nie tak dobry system był zastosowany w grze UNIVERSE). TEENAGENT będzie bardzo poważną konkurencją dla polskich przygodówek na Amigę i zarazem pierwszą tak poważną konwersją z PC na Amigę.

Produkcja/Wydawca: METROPOLIS
Platforma: Amiga





HIGH OCTANE

Wreszcie nadszedł upragniony XXI wiek, na ulicach miast panuje pełna swoboda poruszania się, ograniczenia prędkości i policja stanowią przeżytek. Producenci aut idą z postępem – luksusowe modele Ferrari okute są żelaznymi tarczami, zaś nowe modele Volvo posiadają przystawki w postaci wyrzutni rakiet. Poruszający się pieszo wychodzą z domu jedynie nocą... W taki świat wprowadza nas zręcznościówka HIGH OCTANE (CD). Gracz wybiera pomiędzy sześcioma rodzajami pojazdów, wystąpi opcja grania w sieci nawet w dwanaście osób. BULLFROG na targach ECTS nic nie wspominał o tej grze, teraz zaś zapowiada, że HIGH OCTANE dostępna będzie już pod koniec czerwca.

Produkcja: BULLFROG
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Platforma: PC CD-ROM




MISJA HAROLDA (PL)

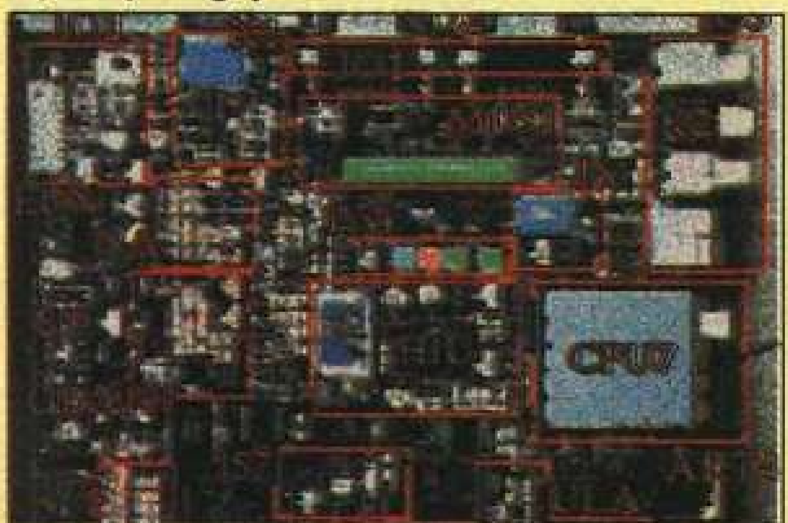
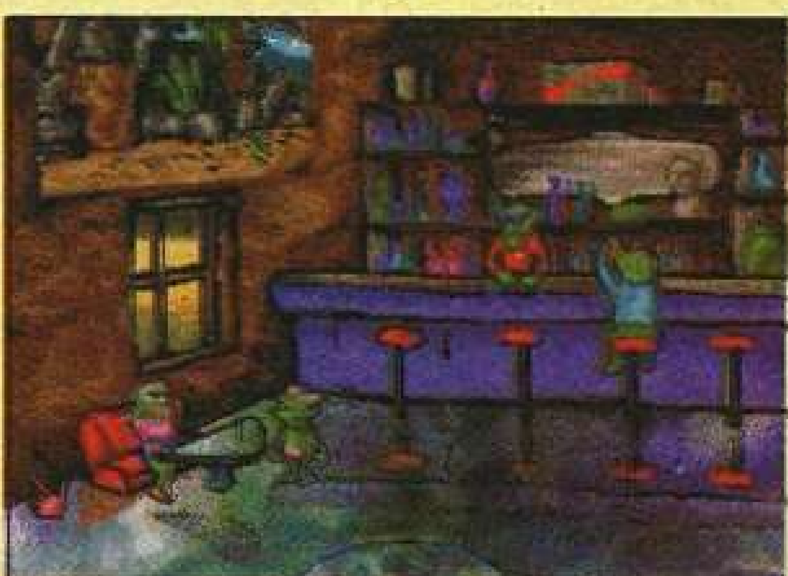
O tej polskiej przygodówce, której akcja rozgrywa się we wnętrzu komputer, pisaliśmy już wstępnie w SS'23. Dzisiaj wiadomo, że gra ukaże się pod koniec wakacji, a wydana będzie na 12 dyskietkach. Autorzy z dumą podkreślają, że gra należy do kanonu tradycyjnych przygodówek ale zapowiadają też, że jest w niej wiele ukrytych gagów i zaskakujących sytuacji z rodowodem spoza gatunku.

W grze zawarto prawie 200 lokacji i kilkadziesiąt pełnoekranowych plansz, wszystkie postacie mają wieloklatkową animację. Skomponowano też kilkanaście utworów, które muzycznie ubarwiają przygodę w cyberświecie. Mamy też niejasne wrażenie, że w produkcji gry niemałą rolę odgrywa AMOS.



MISJA HAROLDA powstaje w zespole, który opracował gry MENTOR i EKSPERYMENT DELFIN. Specjalnie dla potrzeb nowego produktu stworzono system zarządzający pamięcią, dzięki któremu gra będzie wykorzystywać całe dostępne zasoby systemu. Firma zapewnia, że minimalne wymagania sprzętowe to Amiga 500 z 1 MB RAM.

Produkcja: ART4
Wydawca: MARKSOFT
Platforma: Amiga

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Faye Russel chciała jedynie przelecieć nad amazońską dżunglą, a nie wylądować w jej sercu na skutek katastrofy awionetki. Ty jesteś tym pechowym pilotem Joe Kingiem, który będzie musiał słuchać wiecznych narzekań rozwydrzonej aktoreczki. Potem poznasz prawdziwe Amazonki oraz doktorka, który wpadł na pomysł zamiany ludzi w dinozaury. AMAZON QUEEN pozbawiony jest filmików, a digitalizowana mowa zawarta jest w wersji CD. Ta wzorowana na SECRET OF MONKEY ISLAND gra zajmuje na dysku 23 MB i zrealizowana jest na dobrym poziomie. Niestety, poza kilkoma wyjątkami, zagadki są zbyt proste. Jest to prawdopodobnie jedna z ostatnich, jeśli nie ostatnia przygodówka w starym stylu. Dystrybucją w Polsce zajmie się firma MIRAGE.

Produkcja: INTERACTIVE BINARY ILLUSIONS
Wydawca: WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Platforma: Amiga 500/1200, PC VGA






HIDDEN WORLDS

MAGIC CARPET posiadał tę wadę, że w trakcie etapu nie można było nagrywać stanu gry. W wydanych właśnie pakiecie 25 nowych scenariuszy pod wspólną nazwą HIDDEN WORLDS, poprawiono m.in. i tę niedogodność. W razie śmierci kontynuacja następuje automatycznie, pod warunkiem, że wciąż posiadasz zamek. Etapy są bardzo trudne, graficznie różnią się wprowadzeniem śnieżnej scenerii i to tylko w niektórych etapach. Mimo zapowiedzi, nowych potworów jakoś nie widać, szkoda też, że nie wprowadzono dodatkowych elementów graficznych. Z ciekawostek – już w pierwszym etapie mamy możliwość zdobycia większości czarów, m.in. Wulkanu!

Produkcja: BULLFROG
Wydawca: ELECTRONIC ARTS
Platforma: PC VGA/SVGA

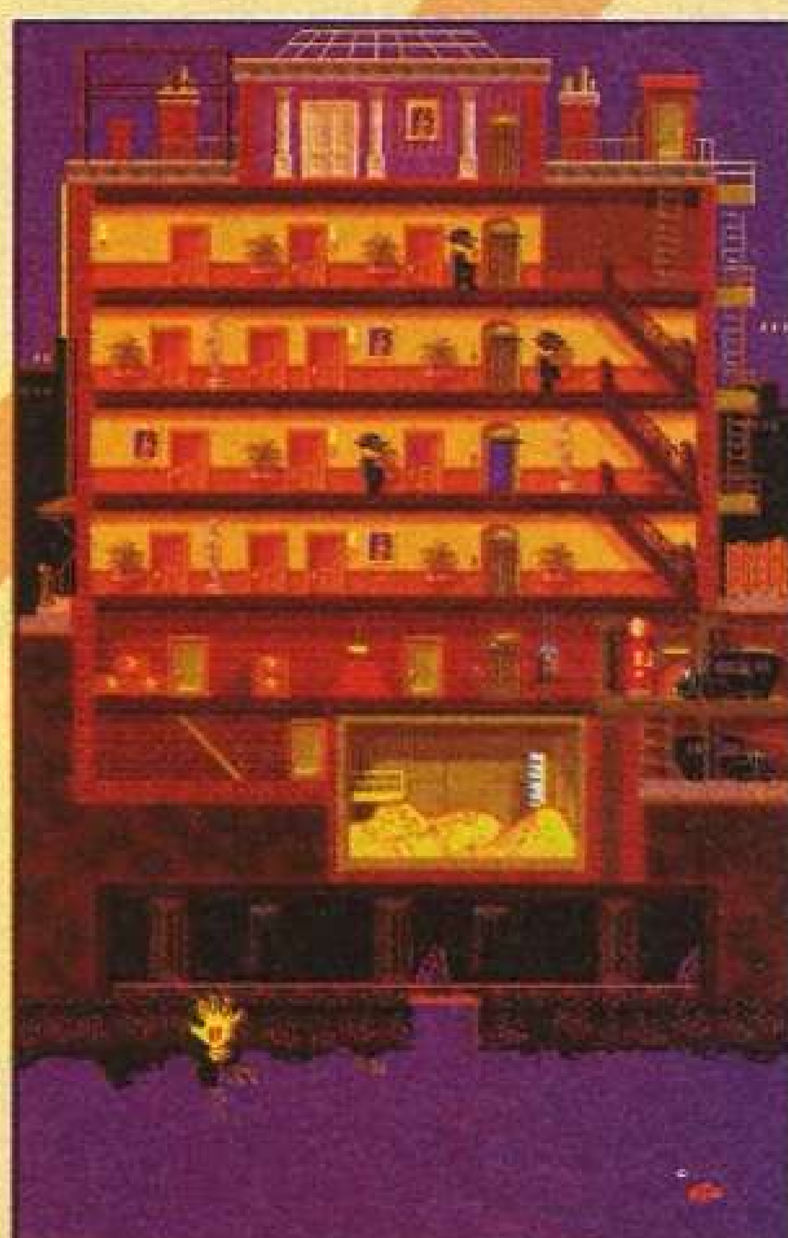




DIME CITY

Przygodówka na dwóch dyskietkach? Kto nie wierzy, niech sięgnie po DIME CITY. Gangsterzy, banki pełne pieniędzy, powikłana akcja – to wszystko można odnaleźć w tej grze. Ale pozycja ta plasuje się w światowej trzeciej lidze gier i każdy zainteresowany musi się z tym liczyć.

Produkcja/Wydawca: CYBERDYNE
Platforma: PC VGA



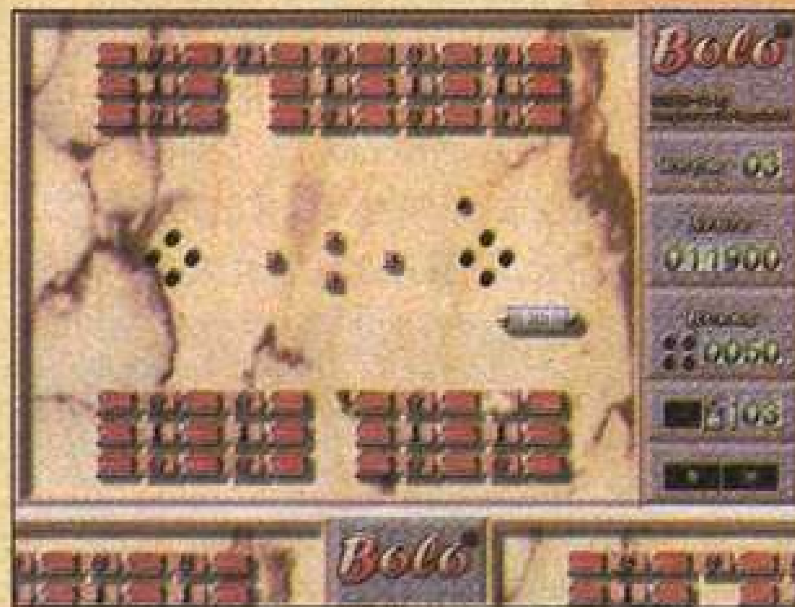

BOLO

Trudno w to uwierzyć, ale powstała nowa, ulepszona wersja ARKANOID, którą nazwano BOLO. Rakietkę można przesuwać w obrębie całej planszy, a dodatkowo w wielu etapach zmieniać jej położenie na pionowe. W przeciwieństwie do poprzedniej wersji, w BOLO traci się kulkę, gdy wpadnie ona do któregoś z rozrzuconych po planszy dołków, a nie gdy dotrze do dolnej części ekranu. Najważniejszą rzeczą jest zdumiewająca płynność poruszania się kuli, można poprzez odpowiednie uderzanie nadawać kuli pożądaną prędkość i rotację – ARKANOID pod tym względem zupełnie wysiada. Akcję ubarwiają częste zmiany grawitacji oraz specjalne własności wielu rodzajów cegiełek. Rozgrywce towarzyszy krystalicznie czysty 16-bitowy dźwięk. Produkt wykonany jest perfekcyjnie, można się więc spodziewać, że już niedługo zagości na komputerach w większości biur.



Produkcja/Wydawca: DONGLEWARE
Platforma: PC SVGA, CD-ROM





PERFECT GENERAL 2

Brytyjska firma MIRAGE będzie dystrybutorem unowocześnionej wersji starej lecz dobrej gry PERFECT GENERAL wyprodukowanej przez QQP pod auspicjami AMERICAN LASER GAMES (niezbadane są ścieżki dobrych gier i dobrych firm). Sens gry pozostał bez zmian: zmagania wojsk pancernych na wielu różnych polach bitew. Dowodzić możesz różnymi rodzajami sprzętu: czołgami, transporterami, karabinami maszynowymi (na samochodach), a nawet wsparciem lotniczym. Gra zrealizowana została w podwyższonej rozdzielczości i z wysokiej jakości dźwiękiem. Co cieszy wymagania sprzętowe są niewysokie: 386SX z 4 MB RAM, no i oczywiście nieodłączny CD-ROM...

Produkcja: QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS
Wydawca: MIRAGE
Platforma: PC SVGA, CD-ROM



THUNDERSCAPE

Firma SSI obiecywała, że ich nowy role-playing THUNDERSCAPE: WORLD OF ADEN wejdzie przebojem na rynek, a tymczasem załączone na krążku ze STONE PROPHET demo ich nowej gry prezentuje się marnie. Co prawda dźwięk jest bardzo dobrej jakości, ale grafika znacznie odbiega od przyjętych standardów. Pozostaje mieć nadzieję, że przed ostatecznym wydaniem gry firma zdąży poprawić przynajmniej najbardziej rzucające się w oczy braki.

W grze występuje podział na tury, w trakcie któych wybiera się, czy dany członek drużyny atakuje mieczem, broni się, czy np. próbuje używać któregoś z posiadanych artefaktów – przypomina to BETRAYAL AT KRONDOR, tyle że tam system ten funkcjonował idealnie.





THUNDERSCAPE ma szansę okazać się nieporozumieniem na miarę ALIEN LOGIC, ale poczekajmy jednak na pełną wersję gry.

Produkcja: SSI
Wydawca: MINDSCAPE
Platforma: PC VGA, CD-ROM

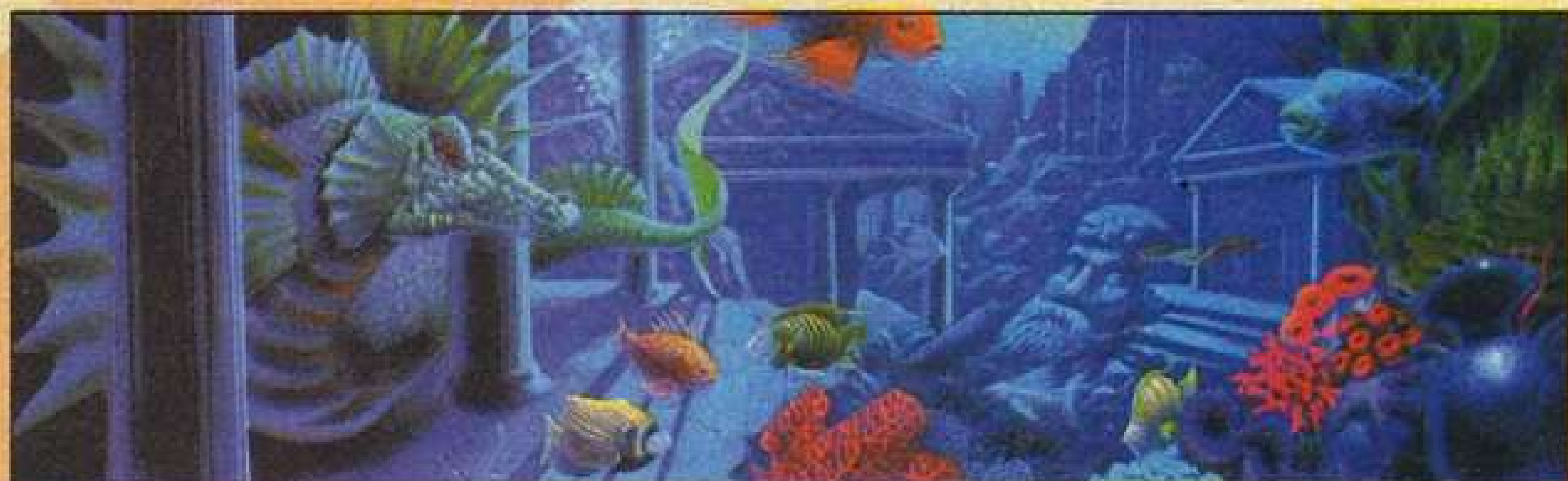


SHIVERS

Ta nowa gra podupadającego koncernu SIERRA ukaże się co prawda dopiero na gwiazdkę, ale już możemy pokazać chociaż fragment jej graficznego bogactwa. Atmosfera podwodnych pejzaży aż za bardzo przywodzi na myśl pierwszą część ECOQUEST. SHIVERS będzie multimedialną przygodą w podwodnym świecie, ale jak dalece interaktywną, tego nie można jeszcze powiedzieć.

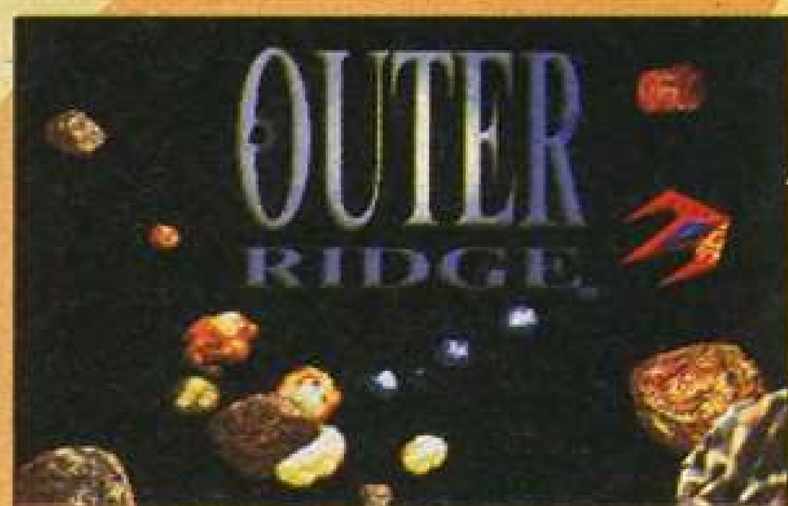


Produkcja/Wydawca: SIERRA
Platforma: PC Windows, SVGA, CD-ROM



OUTER RIDGE

Jeśli pamiętacie stare dobre ASTEROIDS, to z pewnością zaciekawi was gra OUTER RIDGE. Przedstawiono w niej dobrze znaną scenerię, tyle że widzianą oczami pilota. Tego jeszcze nie było – okazuje się, że wśród dziesiątków tysięcy gier wciąż nie wyeksploatowano nawet wytartych pomysłów.





Grafika OUTER RIDGE przypomina SUPER STARDUST – niemal te same opalizujące głazy, majestatycznie obracające się na tle nieba. Poziom trudności kolejnych etapów jest umiejętnie stopniowany i mimo, że gra polega na ciągłym strzelaniu do tych samych obiektów, to potrafi wciągnąć mocno i na długo.

Platforma: PC VGA

GRAND PRIX FORMULA TWO

Nowy symulator wyścigów Formuły 1 firmy MICROPROSE przebić ma wszystkich konkurentów – ustalając nowy standard w jakości tego typu gier. FORMULA ONE GRAND PRIX 2 jest symulacją wyścigów Grand Prix 1994. W wizerunkach samochodów użyto zaawansowanych technik teksturowania obiektów w połączeniu z systemem light sourcing. Dzięki temu bolidy F1 wyglądać mają niemal tak jak w rzeczywistości. Komputerowi przeciwnicy stali się bardziej inteligentni i zyskali cechy indywidualne (każdy jeździ trochę inaczej). Gra umożliwiać będzie dopasowanie wozu do indywidualnych upodobań gracza.





Produkcja/Wydawca: MICROPROSE
Platforma: PC SVGA, CD-ROM

GRANDEST FLEET 2

Nowa gra obudzonej z letargu firmy QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS należy do licznego grona gier pod wspólną nazwą RISK. Jest to jedna z nielicznych RISK-ów, których akcja toczy się na morzu. GF2 odtwarza kilka epizodów z II Wojny Światowej, daje też scenariusze generowane losowo.

Rozgrywka toczy się na planszy podzielonej na hexy. Dzięki wysokiej rozdzielczości można oglądać naraz spore przestrzenie. Gracz dowodzi różnymi siłami morskimi i powietrznymi.



Produkcja/Wydawca: QUANTUM QUALITY PRODUCTIONS
Platforma: PC SVGA

GUS GOES TO CYBERTOWN



Tytułowy Gus jest o dziwo psem i nie ma nic wspólnego z Głównym Urzędem Statystycznym ani kartą Gravis UltraSound. Zachęcająco brzmiąca wyprawa do CyberMiasta może zwieść zwolenników cyber-



punku, bowiem GUS... jest komiksową grą dla dzieci, opowiadającą o przygodach psiny w „wirtualnym" świecie, gdzie ma wywęszyć wirusy atakujące komputery w szkolnej pracowni. Synteza mowy, wesołe piosenki i barwna postać głównego bohatera nadają tej grze wiele uroku.

Produkcja/Wydawca: Modern Media Ventures
Platforma: PC Windows, SVGA, CD-ROM

RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR



Podobnie jak nad wszystkimi symulatorami kosmicznymi, tak i nad tym wisi widmo serii WING COMMANDER. Zażarta wojna o sporną planetę odbywa się w wysokiej rozdzielczości (640x480), w której symulator pracuje odpowiednio szybko i dynamicznie. Gra obfituje w scenki przerywnikowe, w których padają ważne dla wykonywanych misji informacje.

Produkcja/Wydawca: RENEGADE
Platforma: PC SVGA, CD-ROM







INTERACTIVE FOOTBALL LEAGUE



Znana z małych rozrywkowych gierek firma TEAM 17 nabiera rozmachu. IFL jest pierwszym produktem nowo powstałego oddziału, który zajmować się będzie tworzeniem produktów nastawionych na granie przez modem lub za pośrednictwem sieci Internet.

INTERACTIVE FOOTBALL LEAGUE wydaje się być managerem piłkarskim jakich wiele. Umożliwia dokładniejsze niż w innych grach planowanie strategii gry na różne okazje czy dopasowanie treningów. Posiada także nieodzowne elementy ekonomiczne – handel zawodnikami, dojenie grosza z kibiców i reklamodawców... Prawdziwą jednak siłą programu jest możliwość połączenia się z kolegą (przez modem) lub z podobnymi do ciebie maniakami na całym świecie (poprzez Internet). Gra zawiera ligi osiemnastu krajów europejskich i zawiera olbrzymią ilość danych o ponad 400 klubach. IFL przeznaczony jest dla Windows 95 i Mac OS. TEAM 17 planuje wprowadzenie gry na rynek we wrześniu tego roku.

Produkcja/Wydawca: TEAM 17
Platforma: PC Windows, Macintosh



H.U.R.L

H.U.R.L posiada grafikę 3D i jest grą dla dzieci. Banalnym celem jest przemierzanie kolejnych komnat i szukanie kluczy do następnych. Przeszkadzają w tym potwory, robią to jednak stosunkowo zabawnie. DOOM to z pewnością nie jest, trzeba również wspomnieć, że H.U.R.L dozwolony jest poniżej piętnastego roku życia.



Produkcja: DEEP RIVER
Wydawca: MILLENNIUM
Platforma: PC VGA





LOST ADMIRAL 2

Brytyjski MIRAGE zaczyna już konkurować sama ze sobą. Po wydaniu THE GRANDEST FLEET firmy QQP, MIRAGE zapowiada własny produkt znacznie zbliżony tematyką i klimatem rozgrywki. THE LOST ADMIRAL 2: THE ADMIRAL'S REVENGE jest grą strategiczną odtwarzającą zmagania flot wojennych na morzach i oceanach świata. Gra zrealizowana jest w podwyższonej rozdzielczości i posiada



niezbyt skomplikowany, jak na gry strategiczne, sposób sterowania.

Produkcja/Wydawca: MIRAGE
Platforma: PC SVGA, CD-ROM

SIMON THE SORCERER 2

W oczekiwaniu na drugą część przygodówki, która w zeszłym roku narobiła niezłego szumu w środowisku, prezentujemy kilka ciekawych lokacji z SIMON THE SORCERER 2.

Gra jest ciągle rozbudowywana, pełna wersja na kompakcie ukaże się jesienią. Z nieoficjalnych źródeł wiemy, że prowadzone są rozmowy nad przygotowaniem i równoczesnym wydaniem polskiej wersji, w której dialogi czytać będą znani rodzimi aktorzy.

Produkcja/Wydawca: ADVENTURESOFT
Platforma: PC VGA, CD-ROM

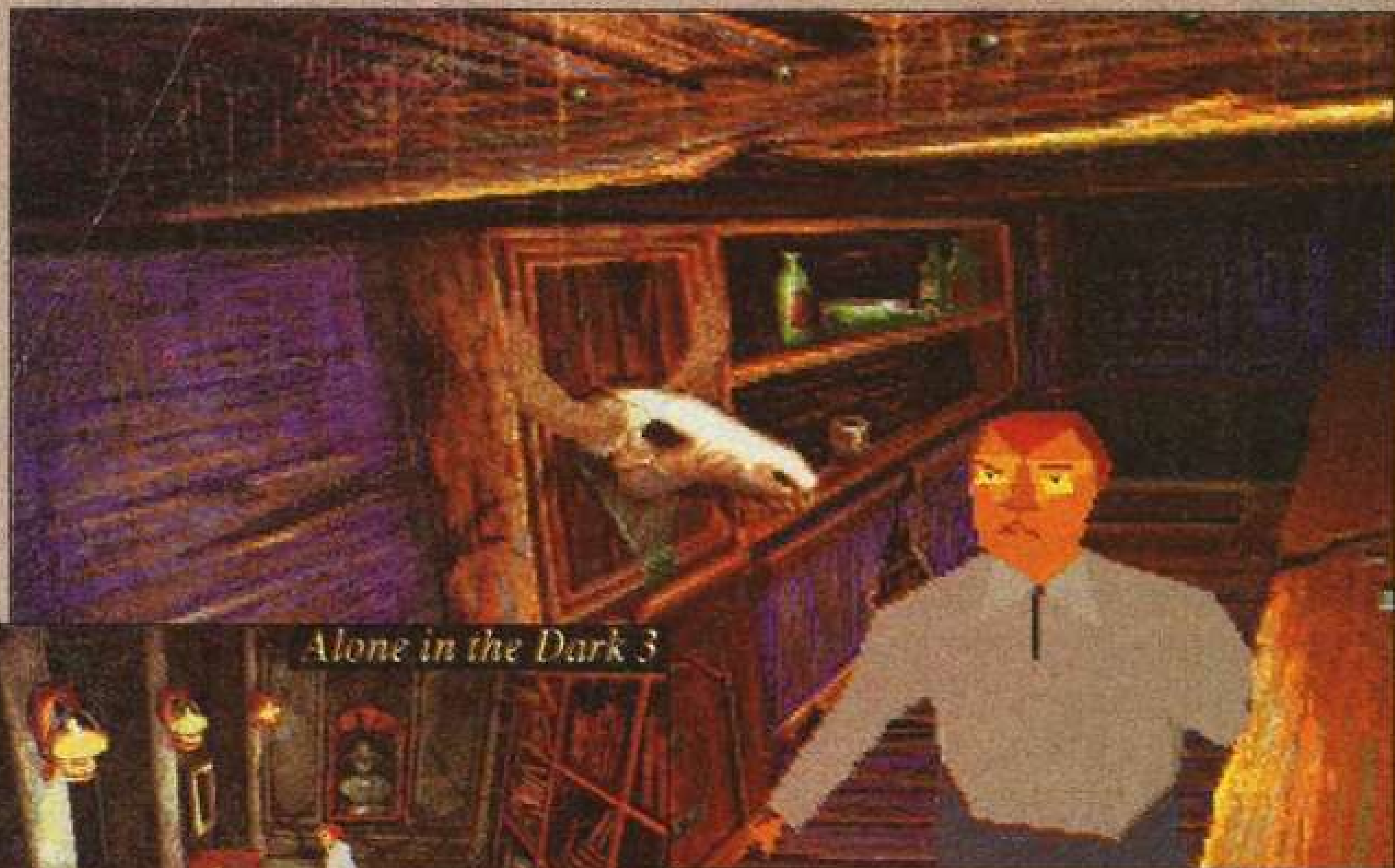


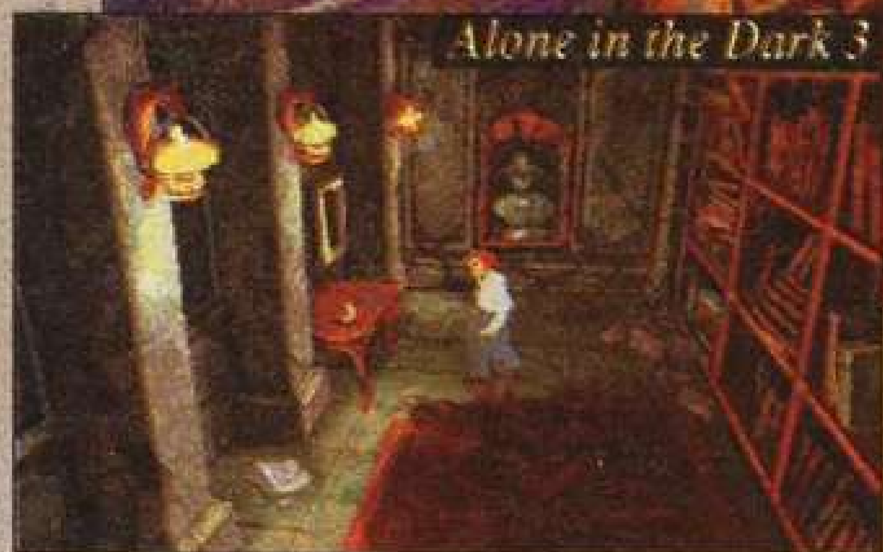












Alone in the Dark 3

Coraz częściej słyszymy odnoszący się do wielu nowych gier termin „interactive movie". Filmy interaktywne - jak to z nimi jest - istnieją, czy nie istnieją? A może źle postawione jest samo pytanie, a cała dyskusja jaka toczy się na łamach prasy zachodniej, zabrnęła w ślepą uliczkę? Nadeszła pora, abyśmy i my zabrali głos w tej sprawie.

■ ■ ■

Micz: Wiele gier komputerowych nie chce być już nazywanych grami. Ich autorom marzy się, by w panteonie historii obok pierwszych filmów braci Lumiere, pierwszego filmu dźwiękowego oraz kolorowego stała płyta kompaktowa z napisem „pierwszy film interaktywny".

User: Sprawa jest nader aktualna, bo lada chwila należy się spodziewać prawdziwego potopu gier z metką „interactive movie". Żeby odróżnić dobry produkt od bubla trzeba najpierw określić o czym to my właściwie będziemy dyskutować.

Micz: Według najprostszego rozumienia film interaktywny to gra zawierająca digitalizowane sekwencje tzw. full motion video, czyli nakręconego kamerą materiału, następnie żywcem przeniesionego na komputer. W tym sensie wszystkie produkcje AMERICAN LASER GAMES należałoby nazywać filmami interaktywnymi.

User: Firmy zachodnie eksponują właśnie ten element, podczas gdy problem kryje się w przymiotniku „interaktywny". Przecież filmy już od dawna pokazuje się bez większych problemów na komputerze. Najprościej jest dokupić sobie kartę tunera i oglądać telewizję już na zwykłej karcie VGA. Schody zaczynają się przy wplataniu w animacje momentów decyzyjnych, bo interakcja w grach polega właśnie na podejmowaniu określonych decyzji.

Micz: Pomyśleć tylko, że owa interakcja oznacza wciskanie lewego przycisku myszy w momencie, gdy akcja się zatrzymuje! Szczytem fikcji był w tym względzie VORTEX, w którym poza wyborem dialogów nie trzeba było w ogóle nic robić. Natomiast w CYBERWAR na jedną minutę grania przypadało dziesięć minut oglądania wciąż tych samych animacji.

User: Filmy interaktywne to dziedzina jeszcze raczkująca. Różni ludzie metodą prób, błędów i jeszcze raz błędów starają się wypracować nową receptę na dobre gry. A slogany reklamowe są zwykle na wyrost, więc nie ma co histeryzować, jeśli gra okazuje się nieco przereklamowana. Nie można też mieszać gry z błotem tylko dlatego że eksperyment nie wypalił. Zresztą gra ze stałym zestawem animacji też może być nietuzinkowa, czego pierwszym z brzegu przykładem jest CYBERIA, która ma prozaicznie prerenderowany krajobraz, a mimo to wciąga jak diabli.

Micz: Chodzi jedynie o to, żeby owe eksperymenty były nazywane eksperymentami, a nie rewolucją na miarę lotu na księżyc. Inaczej dezorientuje się ludzi, którzy wydają pieniądze na grę i chcieliby po prostu dobrze się nią bawić.

User: Przeszkadza w tym obecnie jeszcze niski standard kompresji materiału video, który jest kompromisem pomiędzy jakością obrazu i wydolnością przeciętnego komputera.

Micz: Oglądając przez kilka godzin wielkie jak pięść piksele, ma się czasem ochotę wrócić do starego, dobrego telewizora.

User: Tak nawiasem mówiąc, w jednym z miast USA uruchomiono



Cyberia

eksperymentalną TV interaktywną, gdzie widz może dobierać indywidualny program oraz korzystać z różnych dziwnych usług typu: zakupy w domu, selektywna prognoza pogody, itd. Aby to osiągnąć przeniesiono do cywila jedną z wojskowych technologii.

Micz: Samo słowo „interaktywny" utożsamia tutaj niejako współdziałanie umysłu ludzkiego ze sztuczną inteligencją komputera. W branży gier zapanowała obsesja na tym punkcie: wiele firm zmieniło nazwy dodając ów przymiotnik, przykładami mogą być GREMLIN czy VIRGIN. Podejrzewam, że jeśli gra ma dopisane na pudełku jakieś hasło, to lepiej się sprzedaje. Dlatego wszyscy teraz coś dopisują. Jeśli nie dużymi wołami „interactive movie", to choćby w rogu pudełka niepozorne „virtual".

User: Pamiętam, gdy na początku ubiegłego roku dotarł do Polski pierwszy MAD DOG McCREE, wtedy nie było jeszcze tego trendu. Nikt się nie zastanawiał, czy MAD DOG jest bardziej lub mniej „interaktywny", tylko wszyscy w niego grali.



Bioforge

Micz: Ja do MAD DOG nic nie mam, obie części skończyłem. Trochę szkoda tylko, że zajmuje to nie więcej niż trzy godziny i po pewnym czasie zaczyna funkcjonować na zasadzie samograja. To tak, jakbyś włożył kasetę do magnetowidu i oglądając film z pilotem w dłoni, co pewien czas próbował wcisnąć pauzę dokładnie w danym momencie. Film tak czy owak obejrzałbyś do końca, tylko że nudziłbyś się dłużej niż standardowe dwie godziny.

User: Wszystko byłoby znośnie, gdyby po zmianie kasety na inną było coś nowego do oglądania. Gdy obejrzałem występującego jako narratora w MAD DOG siwowłosego dziadka również w pierwszoplanowej roli w SPACE PIRATES, to spasowałem i nie sięgam już z takim zapałem po niegdyś rozchwytywane produkcje AMERICAN LASER GAMES.

Micz: Ostatnio jednak ukazała się gra, która jest inna niż wszystkie. Autor Ken Demarest zapowiedział, że w BIOFORGE występują „syntetyczni aktorzy". Stworzono cały połączony z kombinezonami system do rejestracji ruchów człowieka, które potem zastosowano do animacji półrobota Lexa.

User: Chwila, moment! Inna niż wszystkie jest restauracja McDonald's, która jest tylko podobna do Burger Kinga, KFC czy chociażby nie znanej jeszcze w Polsce Wendy's...

INTER·RA

ROZMAWIAJĄ:

Micz: Ależ KFC to głównie kurczaki i sałatka colesław, a w Burger King dają do hamburgerów pomidory, więc McDonald's siłą rzeczy jest inny niż wszyscy!

User: Skoro tak twierdzisz...

Micz: Również BIOFORGE nie jest zwyczajną grą.

User: Nie zaprzeczysz chyba, że BIOFORGE jest koncepcyjną kalką idei pierwszego ALONE IN THE DARK sprzed lat kilku. Gęsta atmosfera, przesuwające się źródła dźwięku, różne widoki kamery, rozwinięta fabuła, zaangażowanie emocjonalne grającego – to już wszystko było. A teraz wraca do nas rykoszetem w lepszym technicznie wykonaniu. ORIGIN w promocji BIOFORGE oczywiście dyskretnie to przemilcza. Historia lubi się powtarzać, ciekawe czy BIOFORGE 2 będzie tak wypaczony jak drugi ALONE.

Micz: Tu przestaję cię rozumieć. Fakt iż kolejny LARRY jest kalką poprzedniego ci nie przeszkadza, a to że w BIOFORGE zastosowano takie same widoki kamery jak w ALONE już ci się nie podoba. Poza tym nigdy nie za-



Cyberwar



rzucałbym grze tego, że posiada rozwiniętą fabułę oraz potrafi zaangażować gracza.

User: Nie zarzucam, tylko staram się pokazać, że produkt który agresywnie lansuje się jako pionierski w dziedzinie „interactive movie", wcale taki nowatorski nie jest. Żeby nie było nieporozumień – ALONE IN THE DARK i BIOFORGE uważam za gry bardzo dobre, chociażby ze względu na staranność z jaką została wykonana grafika.

Micz: Ciekawy jest sposób, w jaki autorzy starali się naśladować rzeczywistość – w rzędzie lamp jedna z nich jest uszkodzona i błyska, z sufitu cieknie woda, po roztrzaskaniu robota w posadzkę uderzają kawałki blachy. Wydając BIOFORGE ORIGIN opublikował odezwę, która na przykładzie tej gry definiuje w czterech punktach film interaktywny.

AKTYWNE FILMY?

PIOTR MAŃKOWSKI i JACEK MARCZEWSKI

User: Wymieńmy je – po pierwsze charakteryzują go różne ujęcia kamery, dynamiczny podkład muzyczny, mowa oraz efekty dźwiękowe. Po drugie, w filmie interaktywnym akcja rozwija się w stałym tempie. Po trzecie równoważone są proporcje pomiędzy fragmentami, które bezpośrednio zależą od gracza i nieinteraktywnymi wstawkami. Na koniec ORIGIN stwierdza, iż grający musi zostać wciągnięty w opowieść i poczuć emocjonalny związek z wydarzeniami w grze.

Micz: Czemu więc tytuły cieszące się wśród graczy największą popularnością to DOOM, MORTAL KOMBAT, SYNDICATE? Są to gry pozostawiające pełne pole wyboru dla gracza, nic mu nie przeszkadza w działaniu. Trudno może je nazwać filmami, ale wszelkie rekordy interakcji z pewnością biją.

User: Różne są przecież filmy, szczególnie te przeznaczone na video. Sfilmowany DOOM mógłby po obróbce uchodzić za piracką wersje RAMBO IV, bo w takich filmach szczątkowa fabuła jest tylko łącznikiem, który umożliwia sklecenie kolejnych kaskaderskich wyczynów i scen z efektami specjalnymi.

Micz: Zdaje się, że film pod tytułem „Doom" jest właśnie w produkcji, a przez ekrany przewinął się „Uliczny wojownik". Wielu producentom zbyt wcześnie zaczęły się roić w głowach ambicje robienia pełnowymiarowych filmów z graczem jako głównym aktorem. Najlepiej rozumiejące psychikę graczy firmy – LUCASARTS, BULLFROG i ID SOFTWARE wcale nie mającą o rewolucji, a po prostu robią coraz ciekawsze wersje swoich starych gier. Taka jest chyba natura całego tego przemysłu, że nie trzeba zbytnio się wychylać z nowościami, tylko produkować lepsze wersje sprawdzonych rzeczy.

User: A może jest odwrotnie? Przecież droga do sławy każdej z tych firm rozpoczęła się od jednego, genialnego przeboju. LUCASARTS stworzył MANIAC MANSION, protoplastę wszystkich dzisiejszych przygodówek. BULLFROG zaszokował świat nieszablonowym SYNDICATE. ID SOFTWARE, początkowo pod szyldem APOGEE, swoim WOLFENSTEIN 3D utworzyła zupełnie nowy podgatunek gier zręcznościowych. Oni już mieli swój czas na pomysły, teraz przychodzi kolej na innych. Rewolucja nadejdzie i to niebawem, tyle że przeprowadzi ją jakaś mało znana firma, która jedną grą przeskoczy daleko nad głowami obecnych gigantów tej branży. Spróbujmy wywróżyć, czego mogłaby ona dotyczyć?

Micz: Moim zdaniem film interaktywny pełną gębą musiałby spełniać przede wszystkim taki warunek, że w niemal każdej sekundzie gracz podejmuje jakąś decyzję i natychmiast widzi jej skutki. A nie tak, że co pewien czas zostaje łaskawie dopuszczony do głosu.

User: Narzekasz, ale wszyscy gracze i my obaj również świadomie bądź nie godzimy się na uproszczenie świata gry. Dzięki temu możemy chociaż na chwilę uciec od problemów prawdziwego życia. W grze nikt nam nie postawi pały za nieuctwo, można zapomnieć o załatwianiu potrzeb fizjologicznych, bezkarnie strzelać do wszystkiego co się rusza. Jeśli chcesz mieć idealną interakcję, to wstań od komputera. Nie ma czegoś bardziej prawdziwego, bardziej interaktywnego od rzeczywistości. Żyjemy w niej na co dzień i dlatego łatwo o tym zapominamy. Kto wie, może właśnie my jesteśmy marionetkami w czyjejś grze...

Micz: ...pociąganymi za sznurki przez niewidzialną rękę. Wyobraź sobie w grze: docierasz do obcego miasta, idziesz ulicą, możesz zajrzeć do któregoś z domów, porozmawiać z przechodniami, poznać ich życiorysy. Powinno być tak, by wszystko co wpadnie do głowy gracza, ma na ekranie jakiś efekt. Bo czy nie denerwuje cię w przygodówkach, gdy stoisz przed szklanymi drzwiami, masz młotek, broń, obok stoi kubeł na śmieci, którym normalnie swobodnie byś roztrzaskał drzwi. Ale nie – potrzebny jest akurat mały kluczyk. Film interaktywny byłby wówczas, gdybyś każdą czynność mógł wykonywać na dziesięć sposobów. Tylko wtedy gracz mógłby naprawdę działać.

User: Sprawa z kluczykiem to niepisana umowna konwencja gatunku. A jeśli już koniecznie mamy tak dokładnie problem roztrząsać to przecież pojęcia „film" i „interaktywny" nawzajem się wykluczają. Film jest z góry przygotowaną dla widza sekwencją obrazów. Im więcej jest w grze filmu, tym mniej zmieści się w niej interakcji i odwrotnie. Każdemu graczowi będzie odpowiadała nieco inna proporcja składników.

Micz: Ideałem jest, kiedy grający nie wyczuwa granicy pomiędzy nimi. Zalążkiem był DRAGON LORE, a duże apetyty robimy sobie w związku z LANDS OF LORE 2.

User: Mnie podobał się HELL, gra której stopień skomplikowania ma pozorować rzeczywistość, np. można prowadzić dialogi z grubo ponad setką ludzi. HELL ma skromniejsze animacje od BIOFORGE, ale ma cechy, które czynią go grą wyjątkową. Autorom udało się wpleść w tok gry pewne problemy filozoficzne, np. czy moralna jest budowa sztucznych komór płodowych, które zdejmą z matki trudy noszenia ciąży i jakie będą tego skutki? HELL jest też jedną z nielicznych przygodówek, która nie kończy się tradycyjnym happy endem. Bohater co prawda ratuje świat, ale traci ukochaną osobę. Ambiwalentność uczuć jest tu realna psychologicznie, tak jak w dobrym filmie.

Micz: Podobnie było z ARENA – grą, która oprócz licznych wad, posiadała genialne przebłyski – ponad czterysta miast pełnych ludzi, którzy na noc wracali do domów spać, żyli własnym życiem. Czułeś tam autentyczny upływ czasu, coś bardzo zbliżonego do rzeczywistości.

User: Może znaleźliśmy więc odpowiedź i paradoksalnie właśnie TAKE 2 albo BETHESDA zrobią wszystkim wielkie kuku...





Hell



Ecstatica

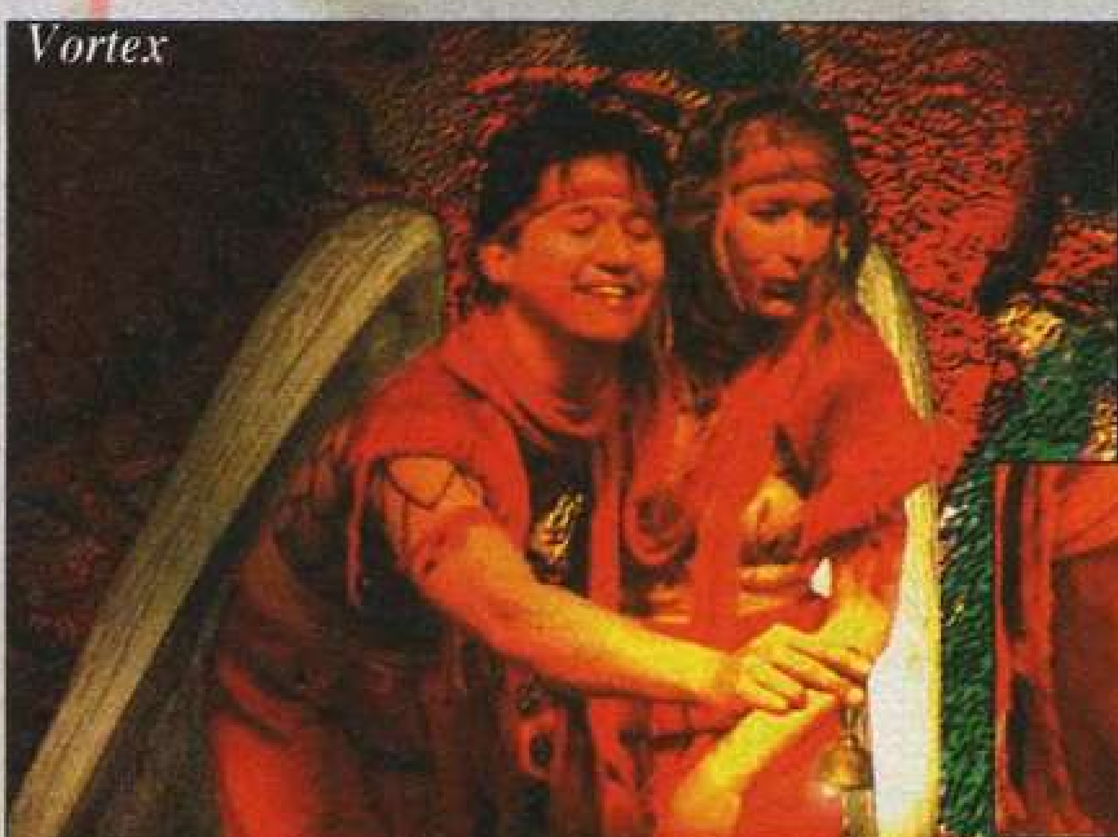






Space Pirates





Vortex







F-1 TORNADO

Wojna w Zatoce Perskiej to wdzięczny temat dla wielu gier o tematyce wojennej lub strategicznej. Tym razem zasiadając za sterami samolotu F-1 Tornado masz zadanie wykonać patrol na głębokie zaplecze wroga. Rozkaz brzmi „nawiązać kontakt z wrogiem i oszacować jego siły; w przypadku jakiejkolwiek agresji odpowiedzieć ogniem”.

Dowództwo nie poinformowało cię o stanie ilościowym i jakościowym wrogich wojsk na trasie przelotu. Dlatego z góry uprzedzam, że zostaniesz zaatakowany przez niezliczone hordy wrogich myśliwców i śmigłowców oraz wyjątkowo skuteczną artylerię przeciwlotniczą umieszczoną w naziemnych bunkrach lub na okrętach patrolujących wody Zatoki.

Co jakiś czas będziesz musiał zmierzyć się z wybitnie przerośniętym wytworem militarnej myśli technicznej jak olbrzymi czołg lub helikopter. Na pocieszenie muszę dodać, że możesz znaleźć nowe rodzaje broni jeżeli uda ci się zestrzelić przewożący je śmigłowiec. Czy powrócisz bezpiecznie do bazy? Cała moc w joysticku i przycisku FIRE.

Gra jak na typową strzelaninę jest całkiem niezła, duża ilość atakujących przeciwników zmusza do ciągłej koncentracji. Szkoda tylko, że samolotów wroga jest tylko kilka rodzajów, a ich zachowanie jest dość schematyczne, a przez to łatwe do rozpracowania. Sceneria kolejnych leveli też nie jest zbytnio urozmaicona.

Orin!

Dystrybutor: L.K. Avalon

ZEPPELIN'91

Commodore 64



ZRĘCZNOŚCIOWA

60% Grafika | 40% Dźwięk | 60% Miodność | 5,90 Cena w zł. zawiera VAT





FANTASTIC SOCCER

FANTASTIC SOCCER to jeszcze jedna symulacja gry w piłkę nożną z widokiem z góry. Niestety jakość tej symulacji jest dość problematyczna. Mając w pamięci niedawne zmagania w MICROPROSE SOCCER z żalem muszę stwierdzić, że programiści z firmy ZEPPELIN GAMES nie popisali się tym razem. Animacja graczy jest fatalna, postacie widziane z góry mają mało wspólnego z rzeczywistością, najbardziej przypominają chrabąszcze zmutowane chorobą popromienną. O animacji toczącej się piłki nie należy wspominać wcale, gdyż po prostu jej nie ma. Efektów dźwiękowych też prawie brak, tylko jakieś marne popukiwania. W grze dostępne są tylko dwie opcje, stworzone pod kątem mało wymagającego gracza – są to liczba graczy i czas meczu.

Powstaje pytanie: po co firma L.K. AVALON, która ma w swoim dorobku wiele świetnych gier na C-64 kupuje licencję na tak marny produkt i przygotowuje nawet polskojęzyczną wersję? Szkoda pieniędzy, czasu i zachodu!!!

Orin!

Dystrybutor: L.K. Avalon

ZEPPELIN'90

Commodore 64



KOPANINA

20% Grafika | 10% Dźwięk | 20% Miodność | 5,90 Cena w zł. zawiera VAT



SLEEP WALKER

Kuba przewracał się w starym łóżku nie mogąc zasnąć. Liczenie baranów i czytanie komiksów nie dawało żadnego skutku – sen nie przychodził. Wszystko przez ten stary dom – pomyślał – panuje tu jakaś dziwna atmosfera. Nagle usłyszał cichy trzask za drzwiami, chwilę potem do jego uszu dotarło skrzypienie starych schodów. Pomału podniósł się z łóżka, otworzył drzwi i wyjrzał na korytarz. To co zobaczył bardzo go zdziwiło. Wuj Leon, właściciel domu, stał z wyciągniętymi rękoma tuż przed otwartą klapą prowadzącą do piwnicy. Jeden ruch i ta nocna przechadzka skończyła by się tragicznie, gdyby nie natychmiastowa reakcja Kuby. Rzucił się przed siebie i zamknął klapę nim nieostrożny spacerowicz zdołał wykonać krok.

Leon, napotkawszy na swej drodze skulonego siostrzeńca nagle zmienił kierunek swej wędrówki krocząc dalej niesamowitym lunatycznym krokiem. Tym razem skierował się ku schodom. Przerażenie Kuby wzrosło, gdy zauważył, że róg dywanu zawinął się tworząc kolejną pułapkę dla lunatyka. Lecz i tym razem był szybszy. To będą trudne noce – mruknął Kuba – i ruszył przed wujem torować mu drogę i usuwać drobne przeszkody, bo jak wiadomo obudzenie lunatyka może skończyć się dla niego tragicznie.

Musisz pomóc Kubie w kolejnych nocach w ratowaniu życia wujowi. W całym domu umieszczone jest wiele przedmiotów, które stanowią zagrożenie dla spokojnego nocnego spacerowicza. Musisz usuwać je z drogi, po której porusza się wuj. Neutralizacja przedmiotu odbywa się przez wejście na niego. W zależności od typu przedmiotu możesz spodziewać się różnorakich efektów, zawsze jednak zajmie ci to trochę czasu. Możesz też wpływać na ruch lunatyka stając nieruchomo na jego drodze. Punkty dostajesz za każdą przetrwaną noc i zlikwidowaną przeszkodę.

Orin!

Dystrybutor: L.K. Avalon





NOCNY BONUS
1×1000 = 1000
BONUS ZA CZAS
000350

ZEPPELIN'90

Commodore 64



ZRĘCZNOŚCIOWA

60% Grafika | 30% Dźwięk | 60% Miodność | 5,90 Cena w zł. zawiera VAT

KGB NEWS

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Jak donoszą wiarygodne źródła, w sprawie Commodore drgnęło na dobre. Wczesną jesienią Amigi wrócą na półki sklepów na zachodzie – tak przynajmniej zaanonsował nowy właściciel, firma Escom. Komputery będą produkowane pod nowym szyldem Amiga Technologies GmbH.

Escom nie zamierza na razie wykorzystywać własnej sieci dystrybucyjnej w Wielkiej Brytanii, a poprzestać nie na tradycyjnych kanałach z centralą w Holandii. O cenach nowych produktów nic jeszcze nie wiadomo.

Zamierzenia nowego właściciela Commodore przewidują również

Będą nowe Amigi!

Pierwszym modelem, którego produkcja rozpocznie się we wrześniu, będzie A4000T – komputer dla profesjonalistów i małych stacji telewizyjnych, a litera T w nazwie oznacza, że obudowę „tower" (wieża), będzie też nowy procesor. Kolejno, na przełomie września i października odżyje A1200, która po podrasowaniu do procesora 030 zostanie na początku przyszłego roku przechrzczona na A1300 i wyposażona w CD-ROM. Na święta można się też spodziewać bardzo gruntownie przebudowanej konsoli CD32. Zmiany będą dotyczyć konstrukcji wewnętrznej i zewnętrznej, firma liczy bowiem na podjęcie walki z najnowszymi japońskimi konsolami.

sprzedaż amigowych technologii dalej. Ma to mieć bezpośredni związek z pracami badawczo-wdrożeniowymi nowego medium, jakim będzie interaktywna telewizja. Wszystkie te działania są fragmentem dużego projektu, mającego na celu przekształcenie Escomu ze zwykłego sprzedawcy PeCetów w firmę multimedialną. Nie przeszkadza to jednak firmie w wykorzystaniu innej gałęzi Commodore, nie związanej już z Amigą, do podjęcia produkcji komputerów Pentium 75 i 100.

W związku z przejęciem interesu przez Niemców legendarne już Commodore UK znalazło się w bardzo niewygodnej pozycji petenta. Wszystkie dotychczasowe projekty firmy przeszły niejako z urzędu w ręce Escomu i nikt nie zwraca już uwagi na pokrzykiwania niezadowolonych Anglików podważających słuszność decyzji likwidatora.

Patrząc na to z naszego podwórka nasuwają się następujące wnioski:

– wraca nadzieja na odrodzenie rynku Amigi, można liczyć na powrót producentów oprogramowania i gier

– może ktoś wreszcie zajmie się prawdziwym marketingiem

– duży majątek firmy może znacząco przyspieszyć prace naukowo-badawcze

– prawdopodobnie ceny Amigi spadną na święta

Pegaz Ass

W NUMERZE





TERRY PRATCHETT - życie i twórczość

Przy okazji opisu DISCWORLD w bieżącym SECRET SERVICE nie sposób pominąć znamienitej osoby tego, kto stworzył wspaniały świat przedstawiony potem w grze firmy PSYGNOSIS.

Terry Pratchett, angielski autor urodził się w 1948 roku i jak dotąd żyje. Podobno sprzedał swoją pierwszą powieść mając trzynaście lat i od tego czasu bez przerwy pisze. Jednak pisarstwo traktował jako hobby do chwili stworzenia pierwszej książki z cyklu o świecie dysku. Dysku??? Tak, dysku. Wyobraźcie sobie płynący przez kosmos ogromny dysk, talerz, naleśnik – nieważne nazewnictwo – leżący na grzbietach czterech słoni, drepczących po zrytej kraterami skorupie gigantycznego megażółwia poruszającego się w żółwim tempie przez otchłanie nie zawsze znanego kosmosu. „Kolor magii" przyniósł mu wielki rozgłos. „The Light Fantastic" (Blask fantastyczny) okazał się równie, a może nawet bardziej popularny. Trzecia część, „The Equal Rites", była już tak wyczekiwana przez czytelników, że zanim książka została opublikowana, czytano ją w BBC.

ciąg dalszy na str. 12

KTO STWORZYŁ ŚWIAT DYSKU?

ciąg dalszy ze str. 11

Początki wcale nie były łatwe. Jako autor fantastyki Pratchett objawił się po raz pierwszy w „Fantasy and Science Fiction" w 1963 r. opowiadaniem „The Hades Business". Do 1980 r. pracował jako dziennikarz, a potem jeszcze przez siedem lat jako redaktor. Dlatego też jego pierwsze powieści ukazywały się w sporych odstępach czasu. Pierwsza – „The Carpet People" (1971) – była fantazją dla dzieci. Następna – „The Dark Side of The Sun" (1976) – parodią twardej SF w stylu uprawianym przez Larry'ego Nivena, Rona Goularta i Jacka Vance'a. Podobnie „Strata" (1981; wyd. polskie „Warstwy wszechświata", Almapress 1992), gdzie po raz pierwszy opisany został świat dysku niesiony na grzbiecie ogromnego żółwia.

Książki, których akcja została właśnie na tym świecie osadzona, przyniosły wreszcie Pratchettowi sławę. Seria składa się z następujących części: „Kolory magii" (The Colour of Magic 1983), „Blask fantasyczny" (The Light Fantastic 1986), „The Equal Rites" (1987), „Mort" (1987), „Surcery" (1988), „Wyrd Sisters" (1988), „Pyramids" (1989), „Guards, Guards" (1989), „Eric" (1990), „Moving Pictures" (1990), „Reaper Man" (1991), „Witches Abroad" (1991), „Small Gods" (1992) i „Lords and Ladies" (1992). Ponadto każda książka jest ilustrowana przezabawnymi i bardzo bardzo fantastycznymi ilustracjami autorstwa Johna Kirby, wiernie oddającymi klimat i barwność bohaterów danego tomu cyklu. Kolejne w planach. Jeśli chodzi o ładunek humoru, w całym gatunku SF nie ma serii mogącej się równać z historią o świecie dysku.

Pratchett napisał również drugą serię – trylogię dla dzieci „Book of the Nomes". Jej bohaterami są małe istoty pozaziemskie uwięzione na naszej planecie, z której usiłują zbiec.

Terry Pratchett jest człowiekiem o ogromnie żywej ironicznej inteligencji i typowo angielskim poczuciu humoru. Twierdzi, że na początku wcale nie łatwo było mu przelewać na papier swoje myśli. Teraz jednak uważa, że nie ma nic lepszego niż do połowy napisana książka. Akcja już jest rozwinięta, postacie zaczynają żyć własnym życiem. Chociaż czasami się zdarza, że przestają mnie słuchać i następuje coś, czego w ogóle nie planowałem – dodaje (np. Chatka z Piernika – jako styl architektury cukierniczej lub kufer z myślącej gruszy poruszający się za swoim właścicielem na czterdziestu ośmiu nóżkach plus minus trzydzieści w zależności od potrzeb lub humoru i wiernym jak najwierniejszy pies).

Życie pisarza ułatwiają w znacznym stopniu takie „magiczne" urządzenia jak procesor tekstów. Pratchett skonstruował nawet swój własny tezaurus, który służy pomocą, gdy trzeba znaleźć odpowiednie słowo. Swoje książki oddaje wydawcy na dyskietkach. Czy to pasuje twórcy fantasy?

Pytany, czy wierzy w magię, odpowiada: Więcej się znajdzie magii w zwyczajnym domowym komputerze niż w sabacie czarownic, jednakże sporo ludzi poważnie traktuje czary, natomiast ja wierzę w cywilizację techologiczną.

P.S. Książkę „Warstwy wszechświata" dostać można jedynie w antykwariatach; „Kolor magii" i „Blask fantastyczny" w księgarniach całego kraju ponieważ ukazały się ledwie kilka miesięcy temu w przekładzie Piorta W. Cholewy. Następne części cyklu w przygotowaniu.

Wieżowiec

help hlp
Galina radzi zbłąkanym

A-TRAIN — Amiga

Jak zdobyć mamonę? Gdy chcę przetestować pociąg, jeden z managerów mówi: „nie ma auto-service". Gdzie znajdują się bocznice? Jak budować drogi dla samochodów? Czy doprowadzać tory do fabryki? Gdzie budować stok narciarski? Gdzie i jakie budować osiedla mieszkaniowe? Jak budować mosty? ALF

Przyczyny niemożności budowy pociągów mogą być następujące: brak pieniędzy na zakup lub zbyt duża liczba pociągów w ruchu. Bocznice? Można wybudować samemu, po prostu poprowadzić tory w bok tak aby tworzyły ślepy zaułek. Jedna stacja może obsłużyć wtedy trzy takie bocznice (pasy torów ułożonych równolegle do siebie). Jedyne drogi jakie występują to aleje, które budują się automatycznie przy najlepszych i najdroższych zarazem miejscach w mieście. Tak należy doprowadzać tory do fabryki, gdyż to ona robi materiały budowlane (nie zapomnij o miejscu na gotowe produkty). Osiedla najlepiej budować przy stacjach kolejowych, alejach i parkach (także rozrywki). Stok należy wybudować na powierzchni, do której da się dopasować dany zjazd. Stoki najlepiej budować jesienią i sprzedawać zimą. Tylko zimą ich cena jest ekstremalnie wysoka. Obok stoku warto postawić hotel. Mostów nie da się budować. Jedyną budowlą, która przechodzi ponad wodą jest budowana przez komputer trasa szybkiej kolei.

CANNON FODDER — Amiga

Gdy próbowałem przejść 12 misję 6 fazę to myślałem, że krew mnie zaleje. Po rozwaleniu bunkrów działkami stają na wszystkich platformach, lecz mój helikopter nie może wylądować na wysepce, ponieważ helikopter wroga lata nad nią i rzuca bomby.

Wrogi helikopter nie lata wiecznie, w końcu wyląduje. Przyłap go na tym i obdaruj granatem.

CIVILIZATION — Amiga, PC

Gdy zakładam miasto i odkryję tereny, zaczynam walczyć z wrogiem. Najczęściej, gdy moi poddani zbudują mi pałac, wrogie armie atakują po kilka naraz. W tym momencie przegrywam, gdyż moje wojsko jest ciągle tak samo uzbrojone. Gizmo, Gdańsk

Twoje pytanie świadczy o tym, że nie wiesz jak grać w CIVILIZATION. Radzę dokładnie przeczytać recenzję tej gry zamieszczoną w SS'3 (czerwiec 1993). A przy okazji garść porad.

1. Masz zbudować cywilizację, a nie pałac! Musisz nastawić się, przynajmniej na początku, na rozwój nauki i technologii, bo odkrycia naukowe warunkują twoje możliwości technologiczne, czyli co możesz „produkować", a to z kolei wpływają na potencjał ekonomiczny i militarny.

2. Zaraz na początku gry ustaw podatki i wydatki w submenu GAME, w opcji TAX RATE – 10% TAX i 90% SCIENCE, zaś w opcji LUXURIES RATE – 0% lub 10% LUXURIES (to te twoje pałace) i 90% lub 80% SCIENCE. Zapewni ci to szybki postęp naukowo-techniczny.

3. Wybieraj następujące „odkrycia": ALPHABET (warunkuje wszelki postęp), POTTERY – wtedy możesz zbudować GRANARY, co wiąże się ze wzrostem populacji miasta, BARRACKS (dobre jednostki wojska i SETTLERS – jednostki osadniczo-inżynieryjne), dalej – CURRENCY (pieniądze), CODE AT LAWS – prawodawstwo, jako podstawa państwowości, TRADE – handel, co warunkuje stworzenie MARKETPLACE (targowiska), BRONZE WORKING i IRON WORKING oraz THE WHEEL i HORSEBACK RIDING – lepsze jednostki wojska. Przyda ci się jeszcze MASONRY, co umożliwi budowę wałów i MAP MAKING – niezbędne do podróży handlowych i odkrywczych. Jednostkami milicji (później kawalerii) prowadź eksplorację pierwszego kontynentu, zaś falangą lub legionem zabezpiecz swoje miasto.

4. Postaraj się możliwie szybko wystawić kilka jednostek SETTLERS, które przydadzą się do założenia nowych miast, budowy dróg między nimi oraz kopalń i melioracji terenów rolniczych. Dalej radź już sobie sam. Dokładniej o tym wszystkim jest napisane w instrukcji. Grę sprzedaje IPS COMPUTER GROUP, a w pudełku oprócz instrukcji i dyskietek znajdziesz jeszcze KARTĘ POSTĘPÓW pokazującą łańcuchy zależności między poszczególnymi „odkryciami" a „technologiami" (dokumentacja w języku polskim). Życzymy powodzenia, które z pewnością cię nie opuści, jeśli będziesz posiadaczem oryginalnej instrukcji do gry.

Nie wiem jak wynajmować poborców podatkowych? Klikam na ekranie przedstawiającym informacje na ludzikach w lewym górnym rogu po parę razy i nic, a nie mogę już podnieść podatków bo są na maksa. Jurek Sobczyk

Jedynie rozweselacza można zmienić w poborcę podatkowego lub naukowca. Rozweselaczem może zostać każdy farmer pod warunkiem że zwolnisz go z jego obowiązków ograniczając produkcję żywności. Klikać należy nie na górnym rogu tylko na ludzikach! Gdy zmienisz już jednego z nich w poborcę to sprawdź czy liczba biedaków nie stała się większa od połowy wszystkich mieszkańców, gdyż wtedy grozi ci rebelia.

c.d. na str. 53

CD Projekt

ul. Marszałkowska 7/3, 00-626 Warszawa

tel. (0-22) 25-07-03, fax (0-2) 612-39-06

poniedziałek–piątek 9^{00}–17^{00}

Gry:	cena w zł
3ft Six Pack (6 CD)	116,-
5ft Ten Pack Vol. #1 (10 CD)	142,-
5ft Ten Pack Vol. #2 (10 CD)	142,-
→ 5tf Ten Pack Vol. #3 (10 CD)	146,-
Aces over Europe	108,-
Aces over Pacific	108,-
Aegis: Guardian of the Fleet	97,-
Alien Logic	94,-
Alone in the Dark 3 (box, polska instrukcja)	97,50
Armored Fist (box, polska instrukcja)	81,-
Battle Isle 2 (box)	115,-
Beauty and the Beast	72,-
Beneath the Steel Sky	82,-
Bioforge (box, polska instrukcja)	110,-
Comanche (box, polska instrukcja)	91,50
Commander Blood	104,-
→ Crime Patrol (box, polska instrukcja)	129,-
→ Crime Patrol 2: Drug Wars (box, polska instr.)	129,-
→ Cyberia (box)	129,-
Cyberwar (box)	169,-
Cyclones	94,-
→ Daedalus Encounter (3 CD, box)	159,-
Dark Forces (box)	183,-
Dawn Patrol	96,-
Descent (box, polska instrukcja)	165,-
Desert Strike (box)	106,-
→ Dr. Drago's Madcap Chase (box, gamepad)	tel.
Dragon Lore (2 CD)	85,-
Dune	68,-
→ Dungeon Master 2 (box, polska instr.)	wkrótce!
Ecstatica (box, polska instrukcja)	79,50
FIFA International Soccer (box, polska instrukcja)	73,50
→ Flight Unlimited (box)	179,-
Gabriel Knight	91,-
Game Gun	tel.
Great Naval Battles 2	92,-
Hell (box, polska instrukcja)	104,-
Iron Assault (box)	195,-
Iron Helix	88,-
Jutland	59,-
→ Kingdom: The Far Reaches (box)	139,-
King's Quest VI	75,-
→ Last Bounty Hunter (box, polska instrukcja)	99,-
Lawnmower Man	75,-
Legend of Kyrandia 1	87,-
Legend of Kyrandia 2: Hand of Fate	73,-
Legend of Kyrandia 3: Malcolm's Revenge (box)	tel.
Leisure Suit Larry VI	73,-
Little Big Adventure (box, polska instrukcja)	104,-
→ Lost Eden (box)	159,-
Mad Dog Mc Cree 1 (polska instrukcja)	59,-
Mad Dog Mc Cree 2 (polska instrukcja)	69,-
Magic Carpet (box, polska instrukcja)	110,-
Maniac Mansion 2 'Day of a Tentacle'	88,-
MegaPack 1 (box, 11 CD)	175,-
MegaPack 2 (box, 11 CD)	169,-
MegaRace	43,-
Menzoberranzan	98,-
Microcosm	65,-
Mortal Kombat 2 (box, polska instrukcja)	158,50
NHL Hockey '95 (box, polska instrukcja)	73,-
Noctropolis (box, polska instrukcja)	79,50
Novastorm (box, polska instrukcja)	75,50
Outpost	110,-
Panzer General	82,-
Police Quest IV	73,-
Putt Putt Joins the Parade	72,-
Quantum Gate (box)	94,-
Quantum Gate 2: Vortex (box, 3 CD)	244,-
Ravenloft	98,-
Rebel Assault	128,-
Return of the Phantom (box)	106,-
Return to Zork	81,-
Rise of the Triad	128,-
→ Solitaire Deluxe (box)	139,-
→ Space Pirates (box, polska instrukcja)	129,-
→ Super Street Fighter 2 Turbo (box)	149,-
→ Titan's Legacy (box, 2 CD)	95,-
Top 10 Pack (10 CD)	183,-
TuneLand	100,-
Under a Killing Moon (4 CD)	tel.
US Navy Fighters (box, polska instrukcja)	104,-
USS Ticonderoga	98,-
→ Virtual Pool (box)	159,-
Virtuoso (box)	98,-
Warcraft: Orcs & Humans (box)	159,-
Who Shoot Johnny Rock? (box, polska instr.)	69,-
Wing Commander 3 (box, polska instrukcja, 4 CD)	183,-
Wings of Glory (box, polska instrukcja)	104,-
X-Com 'Terror from the Deep' (box)	199,-

Programy użytkowe:	
→ 3D Body Adventure (box, 3D okulary)	179,-
→ 3D Dinosaur Adventure (box, 3D okulary)	179,-
American Heritage Dictionary	78,-
Animals – San Diego Zoo	46,-
→ Astronomical Explorations (box)	93,-
Aviation Adventure (box)	179,-
→ Bug Adventure (box, 3D okulary)	159,-
Chadwick and the Sneaky Egg Thief (box)	149,-
Compton's Interactive Encyclopedia 1995	79,-
→ Corel Draw 3.0 (wersja polska)	145,-
Corel Gallery	179,-
→ Euro Plus+ Level 1 (box, produkt polski)	249,-
Global Explorer (box)	319,50
Gospels (box)	129,-
Grolier's Encyclopedia v7.0.4	85,-
→ Human Body (box)	93,-
Jump Start Kindergarten (box)	159,-
Learn: Cat Came Back	69,-
Learn: Sitting on the Farm	69,-
Learn to Speak English	164,-
Leonardo the Inventor	88,-
Living Books: Arthur's Teacher's Trouble	78,-
Living Books: Just Grandma and Me	78,-
Mayo Clinic 'Health Book'	72,-
Media Euro (box, produkt polski)	199,-
MS Ancient Lands	111,-
MS Art Gallery	131,-
MS Beethoven	164,-
→ MS Bookshelf 1995	169,-
MS Cinemania 1994 (box)	111,-
→ MS Cinemania 1995 (box)	195,-
MS Encarta 1995	149,-
→ MS Explorapaedia 'The World of Nature' (box)	195,-
MS Magic School Bus (box)	195,-
MS Mozart	164,-
MS Musical Instruments	91,-
MS Schubert	164,-
My First Encyclopedia (box)	179,-
→ OS/2 Warp 3.0	329,-
Our Solar System	56,-
Prince Interactive	130,-
Przeboje Muzycznej Jedynki	56,-
→ Random House Kid's Encyclopedia (box, 2 CD)	199,-
Science Adventure 2 – Isaac Asimov (box)	179,-
Space Adventure	54,-
Space Adventure 2 (box)	179,-
Spiderman Cartoon Maker (box)	159,-
The Discoverers (box)	129,-
→ Voyage in Egypt (box)	129,-
→ Voyage through Italy (box)	129,-
World Atlas 5.0	59,-

wszystkie ceny zawierają VAT

...Virtual Pool
...Last Bounty Hunter
...już są!

Autoryzowany Dystrybutor

Interplay

Blue Byte

AMERICAN LASER GAMES, INC.

wszystkie pozycje w ciągłej sprzedaży hurtowej i detalicznej

sprzedaż prowadzą również:

ATAPOL
ul. Dworcowa 54
85-010 **Bydgoszcz**
tel. (0-52) 22-64-76

CHIP PARADISE
ul. Śniadeckich 28
85-011 **Bydgoszcz**
tel./fax (0-52) 21-27-87

KOMPAN
ul. Armii Krajowej 46
42-200 **Częstochowa**
tel. (0-34) 61-41-46

LANCER
ul. Skrzydlata 1a
Elbląg
tel. (0-50) 33-93-65

ARTICA
SALON KOMPUTEROWY
ul. Grunwaldzka 45
Gdańsk

ARTICA
ul. Jana Matejki 6
80-952 **Gdańsk**
tel./fax (0-58) 47-02-86

B.P. COMPUTER
ul. Szkolna 8/2
40-006 **Katowice**
tel. (0-3) 153-7323

BETA
ul. Pułaskiego 24/2
60-607 **Poznań**
tel. (0-61) 52-59-83

BIG
ul. Lotników 6
70-414 **Szczecin**
tel. (0-91) 33-58-65

GAMBIT
Pl. B. Głowackiego 20
39-400 **Tarnobrzeg**
tel./fax (0-15) 23-18-88

AVAX
ul. Rozłucka 5/5
04-029 **Warszawa**
tel./fax (0-22) 10-69-58

RED JACK's!
„CD-ROM Bunker"
przejście podziemne pod
ul. Emilii Plater, **Warszawa**
Dworzec Centralny paw. 7

STUDIO KOMPUTEROWE
W. Czajkowski
ul. Klaczki 4/1, 51-151
Wrocław
tel./fax (0-71) 25-24-58

SAVEGAMER

Nareszcie wakacje! Niestety z powodu dziury ozonowej w czasie największej aktywności słońca (pomiędzy 9.00 i 21.00) należy przebywać w domu i na pewno nie przed szkodliwym dla zdrowia ekranem.

Mimo długiego istnienia rubryki część czytelników w dalszym ciągu przysyła poprawki pisane ręcznie, co znakomicie wydłuża czas ich opracowania. Na szczęście są oni w przeważającej mniejszości i ich liczebność stale spada. Poza tym mam jedną prośbę: jeśli wasz edytor podaje adres w postaci sektor:offset lub segment:offset, przeliczcie to na offset bezwzględny i takie dane przysyłajcie. Na koniec mała ciekawostka – otóż istnieją tacy, dla których idea tej rubryki nie jest w pełni jasna, dlatego podaję jakich poprawek do SG przysyłać NIE należy (cytat z listu!):

„Zmiana dotyczy mapki, na której dokonujemy wyboru terenów przez nas zdobywanych. Nie powiem wam jednak w jakim pliku zawarte są dane".

A teraz czas na to, co tygrysy lubią najbardziej!

WARCRAFT (PC)

Zmian dokonujemy w pliku SAVEx.SAV. Pod offsety 1562d, 1563d, 1564d, 1542d, 1543d, 1544d należy wpisać FFh co powinno rozwiązać wszystkie problemy.

Uszatek, Bochnia

ONE MUST FALL (PC)

Na warsztat bierzemy plik ksywa.CHR. Wystarczy zmienić offsety od 20h do 2Bh na FFh i nie ma na nas mocnych.

Wojciech Pobocha, Szczecin

SETTLERS (PC)

Zmian należy dokonać w pliku GAMExx.DS. Na początku należy zapisać na kartce stan zapasów w zamku i przeliczyć go na system szesnastkowy. Następnie wystarczy odnaleźć w SG odpowiedni ciąg bajtów (trzeba pamiętać o kolejności bajtów - młodszy, starszy oraz zapasów) i wpisać tyle ile potrzebujemy.

Marcin Kręcioch, Witanowice

CHAMPIONS OF KRYNN (Amiga)

Poprawek dokonujemy w pliku CHRDATAx.SAV.

Cecha	Offset	Wpisać
Hit Points	100d,424d	96h
Movement	218d	64h
Stell	248d,249d	07h,D0h
Years	99d	02h
Str	16d,17d	14h,14h
Int	18d,19d	14h,14h
Wis	20d,21d	14h,14h
Dex	22d,23d	14h,14h
Con	24d,25d	14h,14h
Cha	26d,27d	14h,14h

Piotr Sejbuk, Szczecin

DETROIT (Amiga)

Dane w SG są ukryte pod następującymi offsetami:

Znaczenie	Offset
Pracownicy dostępni	498d (2 bajty)
Pracownicy pracujący	502d (2 bajty)
Pracownicy zatrudnieni	506d (2 bajty)
Płaca pracowników	510d (2 bajty)
Technicy dostępni	500d (2 bajty)
Technicy pracujący	504d (2 bajty)
Technicy zatrudnieni	508d (2 bajty)
Płaca techników	512d (2 bajty)
Pieniądze	528d (4 bajty)
Stan konta	536d (4 bajty)
Zadłużenie	544d (4 bajty)

Spider/Arcymag, Tychy

LITTLE BIG ADVENTURE (PC)

Zmian należy dokonać pod następującymi offsetami.

Offset	Znaczenie
269d	Kasa (2 bajty)
273d	Maksymalna ilość żyć (koniczynek)
434d	Ilość paliwa
464d	Bieżąca ilość żyć (koniczynek)

Yankes, Warszawa

ELVIRA (C-64)

Plik SG o nazwie '0x' należy wgrać pod adres 6000h i zmienić następujące offsety.

Offset	Znaczenie
60F8h	Strange
60F9h	Resistance
60FAh	Dexterity
60FBh	Life
60FCh	Skill

Po dokonaniu zmian SG należy nagrać poleceniem:
S'0x',08,6000,6F00

ELVIRA 2 (C-64)

Plik SG o nazwie '0x' należy wgrać pod adres 6000h i zmienić następujące offsety.

Offset	Znaczenie
6194h	Hit Points
6195h	Experience (2 bajty)
6197h	Power Points
6198h	Level
6199h	Strange
619Ah	Accuracy
619Bh	Weapon Skill
619Ch	Poison Resistance
619Dh	Will Power
619Eh	Constitution
619Fh	Magic Resistance
61A0h	Intelligence
Odporności na ciosy:	
61A1h	Głowa
61A2h	Klatka Piersiowa
61A3h-61A4h	Ręce
61A5h-61A6h	Nogi

Po dokonaniu zmian SG należy nagrać poleceniem:
S'0x',08,6000,6F00

Marcinus, Pułtusk

ACES OVER EUROPE (PC)

Modyfikacji należy dokonać w pliku ROSTER.DAT. Poniżej zmiana osiągnięć pierwszego pilota.

Offset	Znaczenie
37d	Ranga
	01h – 1st LT
	02h – Capt
	03h – PO
	04h – FO
	05h – Flt Lt
	06h – Lt
38d	Status
	00h – Active
	01h – MIA
	02h – KIA
50d	Ilość wykonanych misji (2 bajty)
52d	Ilość misji udanych (2 bajty)
54d	Ilość ukończonych kampanii (2 bajty)
67d-71d	Medale angielskie
72d-75d	Medale niemieckie
76d-81d	Medale amerykańskie
98d	Ilość zdobytych punktów (4 bajty)
104d	Ilość zestrzelonych samolotów (2 bajty)
106d	Ilość zatopionych statków (2 bajty)
108d	Ilość zniszczonych celów naziemnych (2 bajty)

Uwaga! Żeby posiadać odpowiedni medal trzeba pod podany offset wpisać 01h. Pod pozostałe offsety można wpisać co dusza zapragnie.

Dane każdego pilota zajmują 122 bajty, a dane pierwszego zaczynają się od offsetu 02h. Po uwzględnieniu odpowiednich przesunięć można zmienić osiągnięcia dowolnego pilota.

Habu, Koszęcin

STAR TREK 25th (PC)

Zmian dokonujemy w pliku GAMExxx.SAV. Pod offsety 275d, 277d, 281d, 283d należy wpisać FFh co znacznie poprawi skuteczność torped fotonowych i fazerów. Pod offsetami 189d-223d jest zapisany stan osłon. Występujące tam ciągi 6400h należy zamienić na FF00h lub FFFFh – od tej pory nikt nie podskoczy.

ISHAR (PC)

Bierzemy na warsztat dowolny SG i pod offsety 736d-767d wpisujemy 64h co znacznie podniesie cechy bohaterów. Ponadto pod offset 497d wklepujemy FFh i mamy 255000 monet.

MAGIC CANDLE 2 (PC)

Zmian dokonujemy w pliku FFSAVx.MCS. Cechy pierwszej postaci są zapisane od offsetu 133d do offsetu 161d. W pierwsze 9 bajtów należy wpisać 0Ch, a w następne 63h. Cechy następnych postaci trzeba znaleźć przeliczając ich wartości na heksadecymalne.

Norbert Petrich, Łódź

WACKY WHEELS (PC)

Porawki wpisujemy w pliku WACKY.CFG.

Offset	Znaczenie
872h	Liczba Okrążeń
876h	Poziom Trudności
	01h – amateur

	02h – pro
	03h – champion
882h	ilość twoich punktów
87Ah	grupa wyścigów
87Eh	numer wyścigu
8C3h	liczba posiadanych jeży
957h	moc silnika
	01h – 12HP
	02h – 6HP

Janusz Mrzigod, Tychy

TERMINATOR RAMPAGE (PC)

Zmian dokonujemy w pliku x.SAV.

Znaczenie	Offset	Wpisać
Życie	40d	FFh
Ammo	74d	7FFFh
Shel	76d	7FFFh
Scat	78d	7FFFh
Conc	80d	7FFFh
Hiex	82d	7FFFh
Punkty	35d	FFFFFFFFh

Raven, Warszawa

ZEPPELIN (PC)

Pod offset 1102d należy wpisać 6FFFFFFFFh co daje dużo pieniędzy.

Jacek Deja, Katowice

ISHAR (ATARI ST)

Zmian należy dokonać w pliku x.SAV.

Sektor:Offset	Znaczenie
0:458d	Vital
0:469d	Experience
0:479d	Cash (Liczba tysięcy!)
1:216d	Profesja postaci
1:221d	Rasa postaci
1:231d	Strength
1:236d	Constitution
1:241d	Wisdom
1:246d	Intelligence
1:251d	Agility
1:256d	Mental
1:261d	Physical
9:130d	1 Hand Weapons
9:135d	2 Hand Weapons
9:140d	Throw
9:145d	Shoot
9:150d	Lockpicking
9:155d	Orientation
9:160d	First Aid
9:165d	Languages

Wszystkie powyższe poprawki dotyczą pierwszej postaci.

ULTIMA 5 (ATARI ST)

Modyfikacje wprowadzamy w pliku SAVED.GAM.

Sektor:Offset	Znaczenie
0:14d	Str
0:15d	Dex
0:16d	Int
0:17d	Magic
0:19d	HP
0:21d	Max HP
0:23d	Experience
0:24d	Level
1:3d	Food
1:5d	Gold
1:6d	Keys
1:7d	Gems
1:8d	Torches

Charakterystyki dotyczą pierwszej postaci.

Unknown, Wrocław

HERETIC (PC)

Zmian dokonujemy w pliku HTICSAVx.HSG.

Pod offsety 10Ch, 110h, 114h, 13Ch, 140h, 144h, 148h, 14Ch, 150h należy wpisać 01h – daje to wszystkie rodzaje broni i kluczy. Pod offsety 64h, 158h, 15Ch, 160h, 164h, 168h, 16Ch wartość 02FFh – daje maksimum amunicji i maksymalny pancerz. Ponadto pod offset E4h wartość 09h – daje 9 przedmiotów, ich rodzaje i ilość trzeba wpisać pod poniższe offsety.

Rodzaj przedmiotu	Ilość
6Ch	70h
74h	77h
7Ch	80h
84h	87h
8Ch	90h
94h	97h
9Ch	A0h
A4h	A7h
Ach	B0h

Maksymalna ilość przedmiotów to C7h, ich rodzaje są następujące:

01h – Pierścień
02h – Maska
03h – Butelka
04h – Urna
05h – Książka
06h – Pochodnia
07h – Bomba zegarowa
08h – Jajko
09h – Skrzydło

Andrzej Gutkiewicz, Warszawa

THEME PARK

Forsa ukryta jest w pliku nagrania na dziesiątym bajcie. Liczby dodatnie zapisywane są w trzech bajtach, a ujemne w czterech, dlatego by mieć 16M trzeba wpisać trzy razy FF i dwa zera. Nagrania znajdują się w podkatalogu SAVE w plikach TWÓJPSEUDONIM.GX, gdzie x to numer nagrania.

Marcin Świątkiewicz

EYE OF BEHOLDER 3 (PC)

Zmian należy dokonać w pliku ITEMS_xx.BIN (xx – numer gry). Aby podnieść poziom postaci wystarczy dopisać punkty doświadczenia – resztę komputer zrobi za nas. Niektóre z przedmiotów wyczarowanych w plecaku mogą być po wczytaniu SG niewidoczne. W takim przypadku wystarczy kilknąć na miejscu gdzie powinien być przedmiot, upuścić go na ziemię i podnieść.

Znaczenie	Offset
Bohater 1 EXP	873d (3 bajty)
Bohater 1 plecak	776d-803d
Bohater 2 EXP	1501d (3 bajty)
Bohater 2 plecak	1403d-1430d
Bohater 3 EXP	2128d (3 bajty)
Bohater 3 plecak	2030d-2057d
Bohater 4 EXP	2755d (3 bajty)
Bohater 4 plecak	2657d-2684d

Kody przedmiotów od 0064h (pamiętajcie o kolejności bajtów !)

0064h Dagger
0065h Holy Key
0066h Short Sword
0067h Wand Of 'Wall Of Force'
0068h-006Bh Holy Key
006Ch-006Dh Rations
006Eh Potion Of Healing
006Fh Cleric Scroll 'Raise Dead'
0070h Mage Scroll 'Protection From Paralysis'
...do
03DAh Leather Boots
03DBh Ring Of Protection +3
03DCh Ring Of Feather Falling
03DDh Long Sword +5
03DEh Bracers Of Protection +3
03DFh Plate Mail
03E0h Potion Of Neutralize Poison
03E1h Axe
03E2h Short Sword +2
03E3h Axe +2
03E4h Long Sword -2
03E5h Robe +3
03E6h Thieve's Tools
03E7h Holy Symbol

Neevor, Tomaszów Lubelski

MOJE BOJE

czyli Bergera historia wojskowości

Odcinek 4

Konno i piechotą

Marksizm i amerykański socjalizm przyzwyczaiły nas do jednoznacznej wizji historii wojskowości. Ta wizja to ciągły rozwój sprzętu i jego zastosowań.

W tym wypadku człowiek najpierw używał przygodnie spotkanego kamienia czy kija. Później połączył te dwie rzeczy, dzięki czemu posiadł był włócznię. Następnie oszczepy, kopie, miecze, szable przerodziły się w muszkiety, karabiny, a te w rakiety itd. Znów powraca więc teza, iż ten kto ma lepszą, nowocześniejszą broń ten zwycięży.

Niestety rzecz nie jest tak prosta. Aby uzyskać prawdziwy obraz sytuacji należy przecież uwzględnić jeszcze następujące elementy, wcale niebagatelne: poziom ekonomiczno-społeczny danego kraju (w tym również ustrój), wyszkolenie wojsk, a przede wszystkim panującą modę. Moda nie wynikała tylko z próżności, lecz głównie ze strachu. Strachu przed tym, że to co wymyślił przeciwnik i sprawdziło się w kilku bitwach może być najskuteczniejszą pod słońcem metodą wygrywania wojen.

Najwięcej zamieszania wprowadzają w nasze dzisiejsze widzenie przeszłości dwa gatunki osobników: pasjonaci sprzętu, którzy kochają się w każdej przerdzewiałej sprzączce od majtek ułana i niedorobieni historycy lubiący szufladkować przeszłość i wygłaszać płatne referaty na konferencjach naukowych. Swego czasu jeden z jajogłowych z Wojskowego Instytutu Historycznego, ówczesny docent R., twierdził, iż wyższość Suworowa nad Polakami przejawiała się w prenumerowaniu przezeń prasy zachodniej. Mój Boże!

Najdobitniejszym przykładem pomieszania jest historia piechoty i kawalerii oraz broni białej i palnej. Miłośnicy porządku i szufladek poczynili tu niemałe spustoszenia. Samo określanie rozwój piechoty czy kawalerii, często używane, zakłada, iż im dalej w przyszłość tym lepiej. A przecie nie można porównywać okresów, w których występuje odmienna technika czy zwyczaje, a przede wszystkim możliwości gospodarcze.

Ale zacznijmy od początku. Najlepiej od Rzymu. Jak wszyscy wiemy Rzym stał piechotą, jazdę miał słabą. Lecz czy to powód by twierdzić, że był to okres triumfu piechoty? Wszak czyniono liczne próby zaradzenia tej sytuacji. Powoływano liczne rzesze cudzoziemców, na koniec zaciągano Numidyjczyków czy Iberów. Przy tym nie zapominajmy, że takie Kanny nie jest to do końca sukces jedynie piechoty iberyjsko-afrykańskiej. Kropkę nad i postawiła jazda kartagińska.

Jeszcze dobitniej widać ten konflikt w XV-XVI w. Wszyscy pamiętamy ze szkoły o czasach upadku jazdy rycerskiej. Dziwne – nigdy rycerze nie byli tak zakuci w zbroje jak wtedy. Nigdy nie byli oni tak dobrze wyszkoleni. Naprawdę piechota pełniła wtedy rolę pomocniczą, choć rzeczywiście zaczynała coś znaczyć i może ten szok spowodował wrażenie upadku kawalerii. Poza tym do socjalistycznej wizji świata bardziej postępowa i właściwa była piechota mieszczan flandryjskich niż jazda arystokratów francuskich.

Wspólnym motywem obu tych epok było to, iż konnica z trudnością radziła sobie samodzielnie ze zwartymi, najeżonymi włóczniami i pikami oddziałami piechoty. Równorzędną walkę mogły nawiązać czołowo tylko podobne jednostki. Lecz każda formacja posiada jakieś boki i tyły, a to już wymarzony punkt do uderzenia dla naszych kawalerzystów. By obronić się przed tym zagrożeniem można było rozciągać linię piechoty albo ustawić na skrzydłach własną kawalerię.

Czy przez to, że do rozbicia piechoty kawaleria musiała pokonać jazdę wroga można twierdzić, że nadchodził jej kres? Wszak piechota służyła najczęściej li tylko do wiązania piechoty przeciwnika, a w wielu bitwach decydowała jednak jazda. I to ma być epoka piechoty?! Kilku przykładów zmiażdżenia jazdy rycerskiej w XVI w. nie można traktować jako obowiązującego wzorca. Po pierwsze klęski armii rycerskich brały się najczęściej z braku większej dyscypliny, a po drugie z lekceważenia przeciwnika. Nie wynikały natomiast ze spadku wartości kawalerii jako takiej. Powolny zanik i upadek kawalerii aż do czasów współczesnych nie jest tak oczywisty gdyż wystarczy wspomnieć wielki wkład jazdy w dzieje wojskowości Polski czy epoki napoleońskiej.

Zanik jazdy był wynikiem nie tyle rozwoju broni palnej, ile przede wszystkim braku koncepcji jej użycia, rozwoju przemysłu i upadku kultury jeździeckiej w krajach Zachodu (kawalerzyści francuscy w 1914 r. odparzali koniom grzbiety na skutek świetnego obchodzenia się z nimi).

Wszędzie tam gdzie dowódcy mieli coś do powiedzenia w dziedzinie taktyki kawalerii, wszędzie tam gdzie był pomysł ich użycia oba rodzaje broni były wykorzystane optymalnie. Kawaleria jako bardziej wrażliwa na ogień winna była albo wiązać kawalerię przeciwnika, albo czekać na zmiękczenie wrogiej piechoty przez własną lub przez artylerię. Zdecydowane natarcia kończyły się wtedy pełnym sukcesem. Jeszcze w bitwie pod Rezonville (wojna francusko–pruska 1870 r.) kawaleria pruska uzyskała wielkie powodzenie szarżując na zmęczone i zaskoczone jednostki francuskiej piechoty. Paranoja w modzie i paraliżujący strach przed ogniem powodowały, że kawaleria zaczęła tracić na znaczeniu. Nikt przecież nie chce aby rzucać dzielnych jeźdźców na ckm–y, ale jednak nie można zaprzeczyć, że mogli być używani jako przewożona konno piechota lub jako zagony wchodzące w luki we froncie i rozwijająca osiągnięte przez piechotę powodzenie. Już w wojnie rosyjsko-tureckiej pod koniec XIX wieku, a przede wszystkim w I wojnie światowej zabrakło pomysłów co robić z tym rodzajem broni.

Jaki jest morał z całego tego bełkotu? Nie można drodzy państwo rozdzielać różnych rodzajów broni i rozpatrywać ich oddzielnie. Powstaną wtedy sztuczne podziały na okresy przewagi lub panowania jednej z broni. A to za daleko idące wnioski. Zwycięstwo ma swe korzenie w jak najlepszym wykorzystaniu walorów każdej, a nie tylko najmodniejszej z broni.

Paweł Piotrowicz Berger





03-982 Warszawa, Gen. Abrahama 4, tel. (0-2) 671-77-77, fax (0-2) 671-76-22

JUŻ W SPRZEDAŻY
SUPERSAGA
ALONE IN THE DARK 1-2-3
NA PŁYTACH CD-ROM
W REWELACYJNYCH CENACH
WKRÓTCE
WERSJE DYSKIETKOWE

Amiga

Gry z • w specjalnych wersjach na kości AGA

AMERICAN POKER karciana 18lat.....9.50
AMITEKST PRO edytor tekstu......38.50
BATTLESTORM strzelanina..........19.00
BANSHEE (A1200) strzelanina.......52.00
• BRUTAL FOOTBALL sportowa.....39.00
BRIAN FODDER edukacyjna 5 dysk. ...29.50
BURNTIME strategia.......................61.00
CO DO GROSZA monopoly...........25.00
CRAZY CARS II wyścigi................19.00
DAN WILDER przygodowa............21.00
DENNIS platformowa (A1200).......53.00
DOMAN walki barbarzyńców.........30.00
DRAGONSTONE roleplaying.........49.50
EPIC symulator kosmiczny............27.00
• FOOTBALL GLORY piłka nożna...46.00
• FIELDS OF GLORY strategiczna 61.00
FIFA SOCCER piłka nożna..........61.00
FRANKO bijatyka...........................23.50
GAMES ESPANA'92 olimpiada.......27.00
• HEIMDALL 2 przygodowa............57.00
ISHAR 2 role - playing....................Tel.
JAGUAR XJ220 wyścigi..................24.00
JURAJSKI SEN zręcznościowa.....21.00
JURASSIC PARK przygodowa...wkrótce
KRĘTACZ logiczna........................14.00
KAJKO I KOKOSZ przygodowa......38.00
LAST SOLDIER platformowa..........14.00
LAMBORGHINI wyścigi..................39.50
MAGICZNA KSIĘGA przygodowa...23.50
MANCHESTER PREMIER LEAGUE..36.00
MORTAL WEAPON kosmiczna.........16.00
ORTOGRAF słownik ort...................14.50
PINKIE zręcznościowa....................38.00
POLE WALKI zręczn. - strateg. 21.00
PROJECT BATTLEFIELD zręczn. 3D...26.00
• ROBINSON REQUIEM przygodowa..... 52.00
ROOSTER zręcznościowa..............14.00
ROOSTER 2 zręcznościowa...........18.00
• SABRE TEAM komandosi.............39.00
SKELETON KREW (A1200) zręczn. 52.00
SKY HIGH STUNTMAN zręczność...14.00
SPEEDWAY MANAGER 2 ekonimiczna...Tel.
• SOCCER KID zręcznościowa.......41.00
STREET HASSLE bijatyka.............11.00
TAEKWONDO MASTER walki uliczne (A1200).27.00
• THEME PARK ekonomiczna........78.00
TRAPS'N'TREASURES przygodowa..39.00
UNIVERSE przygodowa..................53.00
WOLF CHILD platformowa.............19.00

IBM PC 3,5"

AMAZON QUEEN przygodowa........Tel.
BATTLESTORM strzelanina..........19.00
BATMAN RETURNS przygodowa.....70.00
BC RACERS wyścigi......................52.00
BIG RED ADVENTURE przygodowa........69.00
BURNTIME strategiczna................64.00
BRUTAL FOOTBALL sportowa.......44.00
CANNON FODER 2 strzelanina......61.00
CORRIDOR 7 doom-podobna.........64.00
CRAZY CARS 2 wyścigi..................19.00
DESERT STRIKE zręcznościowa....61.00
ECSTATICA przygodowa................94.00
EPIC symulator kosmiczny............27.00
GAMES - ESPANA'92 olimpiada.....23.50
GRAND PRIX UNLIMITED wyścigi...47.00
GUILTY przygodowa......................85.00
FOOTBALL GLORY piłka nożna.....51.00
HANNIBAL (PL) strategiczna........46.00
HEIMDALL 2 przygodowa..............57.00
INFERNO symulator.........................Tel.
ISHAR 2 role-playing........................Tel.
IMPERIUM GALACTICA strateg. 19.00
JANOSIK zręcznościowa.................11.00
JURASSIC PARK przygodowa.........Tel.
KLIK AND PLAY (PL) tworzenie gier...85.00
LAMBORGHINI auto moto..............42.00
LOW BLOW boks............................39.00
MAGIC CARPET symulator 3D.............85.00
MANCHESTER PR. LEAGUE nowsza..46.00
MANCHESTER DOUBLE (PL) ....Tel.
MATEMATYKA kl. III-IV ułamki 19.50
ORTOGRAFIA PRO znakomita......19.50
ROBINSON REQUIEM przygodowa......57.00
SABRE TEAM komandosi..............46.00
SOŁTYS przyg. na wesoło............36.00
SOCCER KID zręcznościowa..........46.00
SCOTTISH OPEN virtual golf.........62.00
TEENAGENT przygodowa..............48.00
TRANSPORT TYCON ekonomiczna...85.00
UNCOVER IT arkanoid 18 lat.........23.50
UNIVERSE przygodowa..................58.00
TFX symulator..............................135.00

UWAGA!
TANIE GRY Z SERII K.K.K. NA AMIGĘ I IBM PC

PO 18.50
BIRDS OF PREY, BUDOKAN, DUNE, HOYLE BOOK GAMES, LINKS-GOLF, PIRATES, POWERMONGER, RISKY WOODS, SHADOWLANDS, WING COMMANDER

PO 24.50
ANOTHER WORLD, CADAVER, DUNGEON MASTER, FLASHBACK

IBM PC CD-ROM

7th GUEST przygodowa.....................70.00
ALONE IN THE DARK 1 przygodowa.....49.00
ALONE IN THE DARK 2 przygodowa.....79.00
ALONE IN THE DARK 3 przygodowa.....99.00
BC RACERS wyścigi......................60.00
BIG RED ADVENTURE przygod. ..69.00
BURNTIME strategiczna.................69.00
COMMANDER BLOOD przygod. 105.00
CRIME PATROL 2 film strzel. 125.00
CRIME PATROL film strzelanina ..120.00
CYBERIA przygodowa 165.00
CYBERWAR (4 CD)......................220.00
CYCLEMANIA wyścigi 185.00
DARK FORCES super....................180.00
DAWN PATROL symulator...........120.00
DESCENT doomopodobna 165.00
DRAGON LORE przygodowa........200.00
ENCORE (3 gry)...............................69.00
ECSTATICA przygodowa..............78.00
GABRIEL KNIGHT przygodowa....105.00
FORTRESS OF DR. RADIAKI 160.00
HEIMDALL 2 przygodowa..............69.50
INFERNO symulacja.....................160.00
LITTLE BIG ADVENTURE..............103.00
MAD DOG McCREE film-strzel. 85.00
MAD DOG 2 film-strzelanina...........90.00
MAGIC CARPET przygodowa.....103.00
MEGARACE wyścigi........................55.00
MORTAL KOMBAT 2 superhit!......155.00
QUARANTINE.................................79.50
REBEL ASSAULT gwiezdne wojny....105.00
RISE OF THE ROBOTS walki robotów 195.00
SPACE PIRATES film....................120.00
SYNDICATE strategiczna..............69.00
SYSTEM SHOCK role playing.......103.00
TFX symulator...............................165.00
THEME PARK ekonomiczna............79.00
UNDER A KILLING MOON int. film...220.00
WHO SHOT JOHNNY ROCK film 70.00
WING COMMANDER 3 (4 CD)......180.00

Amiga CD32

ALFRED CHICKEN.........................39.00
ALIEN BREED TOWER ASSAULT..79.50
ARABIAN NIGHTS zręcznościowa..50.00
ARCADE POOL...............................52.00
BANSHEE strzelanina....................57.00
BATTLE CHESS..............................48.00
BRUTAL FOOTBALL.......................46.00
BUBBA 'N' STIX zręcznościowa......38.00
CANON FODDER zręcznościowa.120.00
CHAOS ENGINE strzelanina..........56.00
CHUCK ROCK zręcznościowa........38.00
CHUCK ROCK 2 zręcznościowa......38.00
DEFENDER OF THE CROWN 2.....70.00
DENNIS platformowa....................58.00
DRAGONSTONE roleplaying.........57.00
FIELDS OF GLORY......................120.00
FIRE FORCE komandosi...............39.00
FLY HARDER strzelanina..............50.00
HEIMDALL 2 przygodowa..............62.00
JAMES POND 3.............................51.00
JOHN BARNESS FOOTBALL.........50.00
KID CHAOS platformowa...............58.00
LOST VIKINGS zręcznościowa.......48.00
MICROCOSM...............................145.00
PREMIERE zręcznościowa............38.00
PGA TOUR GOLF........................102.00
RISE OF THE ROBOTS walki......155.00
SABRE TEAM................................62.00
SENSIBLE SOCCER......................56.00
SKELETON KREW strzelanina.......58.00
SLEEPWALKER.............................50.00
SOCCER KID.................................62.00
SUPER STARDUST........................74.50
TOTAL CARNAGE strzelanina.......39.00
UNIVERSE przygodowa................62.00
WILD CUP SOCCER......................50.00
ZOOL...59.00

Atari XL/XE

ALFA BOOT tekstowa.....................6.00
AROUND THE PLANET....................6.00
CYBORG logiczno-zręczn. 6.00
DEATHLAND labirynt......................6.00
LIGA POLSKA manager..................6.00
LIVING DAYLIGHTS zręcznościowa..6.00
MOSCOW 1993 strategiczna............6.00
MOUNTAIN BIKE rowery..................6.00
SEXY SIX master mind od 18 l.........6.00
SEXQUIX.......................................5.50
ŚWIAT OLKIEGO labirynt................6.00
TEACHER KILLER tekstowa.............6.00
oraz wiele innych starszych programów

Commodore 64

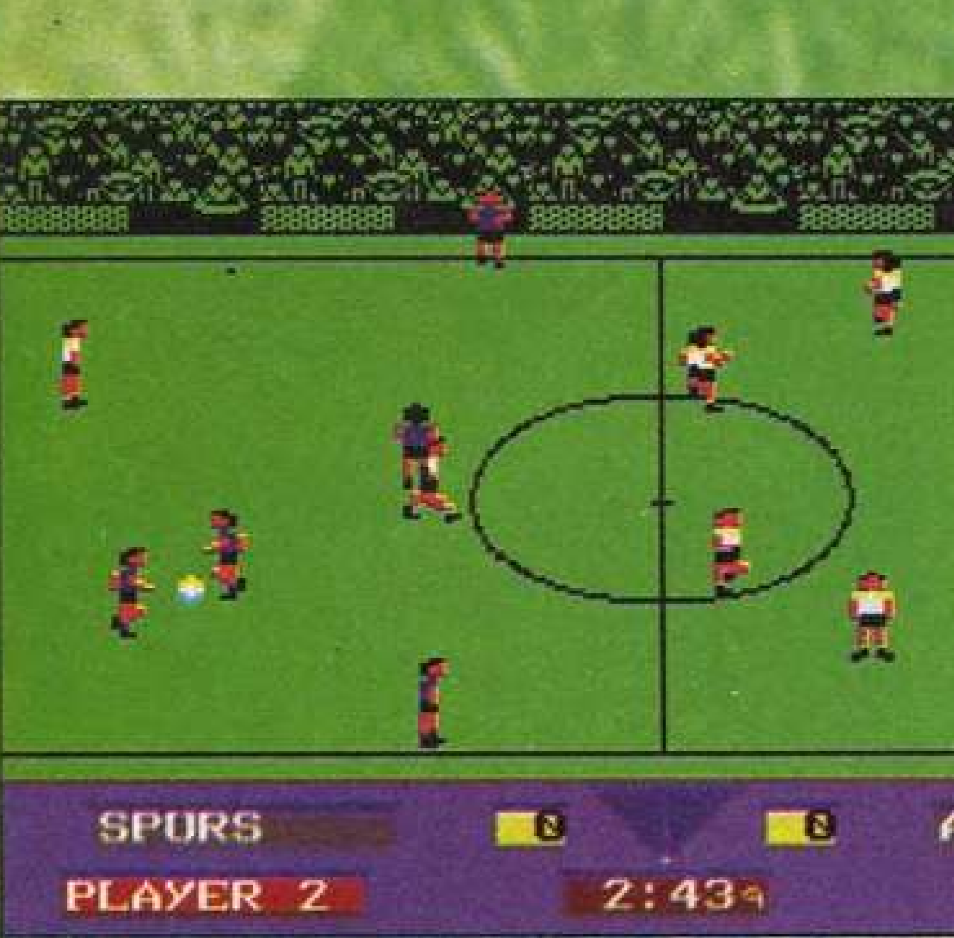
BALLON BATTLES lot balonem........5.50
DIAMENTY logiczna........................5.50
DROID strzelanina..........................5.00
FOOTBALL MANAGER decyzyjna....6.00
KACPER przygodowa.......................5.50
KOLONY strategia...........................5.00
NAJEMNIK strzelanina.....................6.00
NAJEMNIK 2 strzelanina..................6.00
LONGOS 3 logiczne.........................8.00
ORTOPUZZLE zabawa edukacyjna..5.50
PRAWO JAZDY TESTY /2dyski.........9.50
ROCK STAR manager.......................9.00
WŁADCA strategiczna.....................5.00

SZCZEGÓŁOWY WYKAZ WSZYSTKICH GIER WYSYŁAMY GRATIS PO OTRZYMANIU ZAADRESOWANEJ DO SIEBIE KOPERTY ZWROTNEJ Z NAKLEJONYM ZNACZKIEM I WYMIENIONYM TYPEM KOMPUTERA

TŁUSTYM DRUKIEM OZNACZONO NOWOŚCI ♦ ABY OTRZYMAĆ SZCZEGÓŁOWY SPIS PROGRAMÓW PRZYŚLIJ KOPERTĘ ZWROTNĄ Z ADRESEM I INFORMACJĄ O TYPIE POSIADANEGO KOMPUTERA ♦ PODANE CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE ♦ ZAPRASZAMY DO NASZEGO SKLEPU PRZY UL. GEN. ABRAHAMA 4 (d/JÓŹWIAKA) OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU MIĘDZY 10.00 A 18.00 ♦ PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ. DO PODANYCH CEN DOLICZAMY KOSZTY PRZESYŁKI PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA TELEFONICZNE I LISTOWNE ♦ POSIADAMY WSZYSTKIE WARTOŚCIOWE GRY I PROGRAMY EDUKACYJNE BĘDĄCE NA RYNKU ♦

SOCCER MANIA

Pakiet SOCCERMANIA na C-64 to cztery gry o tematyce piłkarskiej – dwie zręcznościowe i dwa managery. Opisujemy je jako swego rodzaju kontynuację opisu gier managerskich w SS'25, który spotkał się z ogromnym zainteresowaniem nie tylko ze strony Commodorowców.



GAZZA'S SUPER SOCCER

Standardowa piłka z nietypowym przedstawieniem akcji – przy grze w środkowej części boiska pokazywany jest widok z boku, a przy grze w strefie pola karnego przełączany jest na widok z tyłu wprost na bramkę. Podczas rozgrywania piłki gracz ma szeroki wgląd w ustawienie zawodników tak, że przy grze podbramkowej można łatwo wykonać strzał w okienko. Dodatkowym ułatwieniem jest wskaźnik na dole ekranu informujący o torze, jaki obierze piłka. W ograniczonym zakresie można ten tor modyfikować.

Niezbyt dobrze opracowano wyróżnienie piłkarza prowadzącego piłkę – migająca koszulka i getry nie zawsze są widoczne. Przełączanie między wyróżnionymi piłkarzami też nie jest wygodne.

Gra oferuje kilka ważnych opcji. Wybrać można liczbę drużyn występujących w lidze oraz nadać każdej z nich własne nazwy. Każdy piłkarz charakteryzuje się poziomem technicznym i szybkością (0-9 punktów). Parametry te można dowolnie definiować, ograniczeniem jest suma punktów dla całej drużyny. Można też zmieniać ustawienie zawodników na boisku, a także czas trwania meczu i rodzaje podań.

Gazza's Super Soccer

GAZZA nie ma zaawansowanych możliwości, rozgrywka jest raczej powolna, drużyna kreowana przez komputer gra gorzej niż słabo. Sensowną opcją jest gra dla dwóch graczy.

Firma: Empire'89

Ocena: 50%

MICROPROSE SOCCER

Ten symulator gry w piłkę jest o niebo lepszy. W opinii wielu fanów sportu, jest to najlepsza kopanina na C-64. Wiele podobnych produkcji na sprzęt 16- lub 32-bitowy nie dorasta do pięt temu programowi działającemu na ośmiobitowym komputerze.

Pod nazwą MICROPROSE SOCCER kryją się dwie odrębne gry. Pierwsza nazwana 11-SIDE-SOCCER to klasyczny futbol w europejskim wydaniu. Druga część – SIX-A-SIDE to halowa odmiana piłki nożnej. Podstawowe różnice to brak autów, piłka wybita poza obręb boiska odbija się od bandy i wraca na boisko, cztery tercje zamiast dwóch połówek meczu, brak stałego bramkarza i tylko po sześciu zawodników w drużynie.

Opcja CONTROL PANEL daje możliwość zmiany wielu parametrów jak np. automatyczne lub ręczne wybieranie gracza znajdującego się podczas gry najbliżej piłki, deszcz rozgrywki dający niezły poślizg, czas gry, powtórki akcji itp. W opcji NAME BANK wpisuje się nazwę drużyny, dobiera się kolory spodenek, getrów i koszulek.

Zawodnicy mają spory repertuar podań i strzałów na bramkę – w zależności od czasu przytrzymania przycisku fire są one długie lub krótkie, dolne lub górne, wychylenie joysticka w prawo lub w lewo daje podkręcenie piłki, a pociągnięcie do tyłu owocuje strzałem z przerzutki. Strzały na bramkę skuteczne są w dwóch przypadkach, z podkręceniem piłki lub z rogu pola karnego.

MicroProse Soccer

Do wyboru jest mecz towarzyski z wybranym przeciwnikiem, uczestnictwo w pucharach, rozgrywki ligowe lub mecz dla dwóch graczy. Rozgrywki ligowe i mecz dla dwóch graczy to opcje dla co najmniej dwóch partnerów, różnią się tylko tyle, że przy grze w lidze zmierzyć ze sobą może się więcej niż dwóch graczy.

Firma: MicroProse'88

Ocena: 100%

FOOTBALL MANAGER 2

Ta gra stawia cię na czele wybranej drużyny z ligi angielskiej. Pisaliśmy o niej w SS'25. Twoje zadanie to wyprowadzenie jej na szczyt tabeli i spłacenie zaciągniętego kredytu. Istota gry polega na dobieraniu i rozstawianiu zawodników.

Każdy zawodnik charakteryzuje się trzema parametrami: poziomem technicznym, kondycją i ulubionym ustawieniem na boisku. Zła kondycja może doprowadzić do kontuzji, a przez to do czasowego wyeliminowania zawodnika z gry. Braki kadrowe można uzupełniać kupując piłkarzy. Nie ma możliwości kupienia dowolnego zawodnika, wybierać można tylko tych, którzy zostali wystawieni do sprzedaży.

Gra jest mało skomplikowana, brakuje zaawansowanych opcji spotykanych w innych managerach. Przez większość czasu ogląda się animację rozgrywanego meczu, nie można przy tym ingerować w przebieg spotkania. Piłkarze poruszają się ślamazarnie i nie wyglądają zbyt realistycznie. Animacja rozgrywki z czasem przestaje być uzupełnieniem gry i staje się po prostu nudna, a wyłączyć jej nie można.

Podczas każdej rundy komputer wyświetla tabelę wyników ostatnio rozegranych spotkań, pozycje wszystkich drużyn w lidze, listę zawodników wyeliminowanych z gry przez kontuzje, stan finansów, potem zadaje kilka pytań typu, czy chcesz sprzedać/kupić zawodnika, przeprowadzić trening, itp. Na koniec wyświetlana jest tabela osiągnięć i wszystko zaczyna się od początku. Nie ma możliwości powrotu do wybranej opcji, ani obejrzenia tabeli wyników, chyba że w kolejnej rundzie.

Firma: Prism Leisure

Ocena: 70%



Football Manager 2

FOOTBALL MANAGER WORLD CUP

W „światowej" wersji FOOTBALL MANAGER zostajesz mianowany managerem reprezentacji dowolnie wybranego państwa z jednego z sześciu regionów: Europa, Ameryka Południowa, Oceania i Izrael (cóż za zestawienie), Azja, Ameryka Północna, Środkowa i Afryka. Twoje zadanie to zdobycie Pucharu Świata.

Twoja drużyna składa się z 22 zawodników, z których typujesz 11 do bezpośredniej gry oraz 5 zastępców i 6 rezerwowych. Każdy z nich ma określone predyspozycje. Przed meczem możesz dla każdego gracza z osobna ustalić sposób gry. Oprócz nadania dowolnego nazwiska możesz przydzielić go do składu lub posadzić na ławkę rezerwowych, nakazać taktykę gry i ustalić sposób podań. W zależności od tych ustaleń każdy gracz gra lepiej lub gorzej, co wpływa na efektywność całej drużyny.

Jest pewien element, który odróżnia tę właśnie grę od innych – spotkanie z dziennikarzami sportowymi. Od odpowiedzi udzielonej na ich pytania zależy, co wydrukują w swoich pismach, a przez to morale całej drużyny. Także rozmowa z samymi piłkarzami podczas przerwy w szatni jest bardzo ważna, trzeba wtedy podsunąć im odpowiednią taktykę, co owocuje podniesieniem morale.

Mecz jest rozgrywany automatycznie, gracz może poprosić jedynie o zmianę zawodnika. Nie następuje ona od razu, a jedynie podczas najbliższej przerwy. Widok można przełączać pomiędzy schematycznym rzutem na całe boisko, gdzie każdy zawodnik przedstawiony jest jako litera alfabetu odpowiadająca jego rozstawieniu lub jako animacja zawodników, przedstawiająca tylko ten fragment boiska, na którym toczy się gra. Poza tym czas gry jest bardzo długi, co po kilku rozegranych meczach staje się bardzo denerwujące, gdyż osiągnięcie finału wymaga kilkunastu godzin nieprzerwanej gry.

Firma: Prism Leisure

Ocena: 60%

Orin!



Football Manager World Cup





INTERNATIONAL ICE HOCKEY

L.K. AVALON'95

1MB AMIGA



SPORTOWA

60% Grafika | 65% Dźwięk | 75% Miodność | 12,20 Cena w zł. zawiera VAT

Starcia spoconych facetów na lodzie, ledwie wystających spod masy ochraniaczy, to sport wzbudzający emocje prawie tak wielkie, jak boks. W tak niesprzyjającym igraszkom na lodzie okresie jak pełnia lata, międzyrozgrywkowe napięcie można rozładowywać tylko przed komputerem. Gry hokejowe powstają dość często, ale niewiele spośród nich potrafi oddać atmosferę na lodowisku.

Wydany w Polsce INTERNATIONAL ICE HOCKEY jest grą dla mniej wymagających odbiorców. Można uczestniczyć w dwóch rodzajach rozgrywek – zawodach towarzyskich (grając przeciwko dwóm lub trzem przeciwnikom) oraz mistrzostwach ligowych. Zmienić można także szybkość gry (polecam ustawienie jej na FAST, bo przy SLOW zawodnicy poruszają się jakby jeździli po papierze ściernym), czas trwania tercji oraz uaktywnić opcję odtwarzania zdobytych bramek po zakończeniu każdej części meczu. Na kolejnym ekranie dokonuje się natomiast regulacji dwóch istotnych elementów gry – można zdecydować według jakiej strategii ma grać cała drużyna oraz w jaki sposób odbywać się będzie zmiana aktywnego zawodnika (samoczynnie, półautomatycznie lub ręcznie).

Akcja nie jest zbyt dynamiczna, tutaj aż się prosi o odrobinę szybkości. Ruchy hokeistów są mało precyzyjne, podczas zmiany kierunku jazdy często zatrzymują się w miejscu, zdarza się też, że zawodnicy z jednej drużyny wpadają na siebie skutecznie blokując dalszy rozwój akcji.



Dłuższej chwili na przyzwyczajenie wymaga opanowanie sposobu oddawania strzałów – po naciśnięciu FIRE należy go przytrzymać, wskazać kierunek, w którym ma podążyć krążek i dopiero puścić przycisk. Mimo że jest to sposób dosyć dziwny, to jednak niezwykle skuteczny. Na niższych poziomach komputerowy przeciwnik gra jak ostatni patałach – bramki można zdobywać w kilkusekundowych odstępach. Jeśli ktoś czuje się mocny, to może to zmienić podczas ustawiania parametrów gry – wtedy gra staje się o wiele trudniejsza.

ICE HOCKEY nie wyróżnia się niczym szczególnym wśród konkurencji, jest jednakże grą na tyle prostą i nie wymagającą niesamowitego refleksu, że można go polecić mniej wymagającym oraz początkującym hokeistom. Mieści się na jednej dyskietce, a przystępna cena pozwala na śmiałe zapoznanie się z tym produktem.

PooH

Dystrybutor: L.K. AVALON



QWAK



Stary ród kaczek stanął przed dramatyczną kwestią przetrwania. Oto nad kaczym grodem zaczęły zbierać się czarne chmury i to nie byle jakie, tylko magicznie czarne. Z ich ciemności rodziły się coraz silniejsze moce, które powodowały kolejne nieszczęścia w kaczym mieście. Jedynym rozwiązaniem było unieszkodliwienie złego czarownika, który generował złe moce sprowadzające chmurzyska. Potrzebny był do tego ochotnik, na szczęście znalazł się taki – a nazywał się Qwak. Był on bardzo zdolną i zwinną kaczką, przy tym niespotykanie odważną.

QWAK nie jest nowym produktem firmy TEAM 17, ale nie oznacza to wcale, że jest zły. Gra jest typową zręcznościówką, a po krótkiej rozgrzewce bardzo przypomina takie hity jak PARASOL STARS czy grę-legendę RAINBOW ISLANDS. Pod względem pokonywania poziomów QWAK jest niemal identyczny jak RAINBOW ISLANDS. Wydaje mi się, że to z doświadczeń przy pisaniu gry QWAK wzięła się późniejsza seria sukcesów firmy TEAM 17, m.in. w przypadku SUPER FROG.

Autorzy stanęli na wysokości zadania, dając graczowi do przejścia aż osiemdziesiąt poziomów, a wszystko to na jednej dyskietce – zadziwiające. Po paru minutach grania daje się zauważyć bardzo duża wciągalność, gra ma w sobie coś, co nie pozwala wyłączyć komputera – jest po prostu dobra! Czy ma w takim razie jakieś minusy? Praktycznie nie, można narzekać tylko na samą oprawę graficzną, ale w końcu minęły już dwa lata od wyprodukowania tej gry. Ogólnie grę można polecić maniakom, którzy skosztowali już innych owoców TEAM 17.

Gra działa na wszystkich Amigach, dostępna jest także na CD32 wraz z pierwszą częścią ALIEN BREED.

G1200

Dystrybutor: MarkSoft

TEAM 17'93

1MB AMIGA CD32



ZRĘCZNOŚCIOWA

75% Grafika | 75% Dźwięk | 85% Miodność | 39,- Cena w zł. zawiera VAT









LASERMANIA 2

Dawno temu, w czasach niepodzielnego panowania Atari, powstała sławna LASERMANIA – gra polegająca na kierowaniu promienia lasera do wyznaczonego celu za pomocą układu luster. Wydana obecnie na Amigę LASTERMANIA 2 to odświeżona, ulepszona i unowocześniona wersja tej właśnie gry.

Gracz ma do dyspozycji działko laserowe oraz cele do zniszczenia za pomocą owego działka (do trzech na planszę). Jak wiadomo, promień laserowy jest spójną wiązką monochromatycznego promieniowania widzialnego i tor jego rozprzestrzeniania się jest linią prostą. Cele natomiast porozmieszczane są w różnych dziwnych miejscach. Aby promień mógł do nich dotrzeć, niezbędne jest dokonanie kilku zabiegów.

Po pierwsze należy usunąć z jego trasy wszystkie przeszkody – ściany oraz kamienie. Można przesuwać je w dowolnym kierunku oraz o różną liczbę pól (która czasami jednak jest limitowana). Jeżeli przeszkody nie można usunąć (zazwyczaj są to pola ze znakiem zapytania), to należy ją wysadzić – albo przy pomocy bomby detonowanej promieniem lasera, albo zdalnie sterowanej. Pole z pytajnikiem zamienia się wtedy w element możliwy do przesunięcia. Gdy trasa jest już oczyszczona, należy odpowiednio spreparować tor promienia – dokonuje się tego przy pomocy czterech rodzajów światłowodów skręcających promień o 90 stopni. Gdy wszystko jest już gotowe naciskamy przycisk STRZAŁ i obserwujemy wynik naszych zabiegów. Zazwyczaj prowadzi on do zniszczenia celu, czasami jednak okazuje się, że promień trafia w pozostawioną przez pomyłkę przeszkodę, ewentualnie powoduje jej wysadzenie razem z obiektem, który mamy „rozstrzelać" – wtedy zabawę trzeba zaczynać od początku.

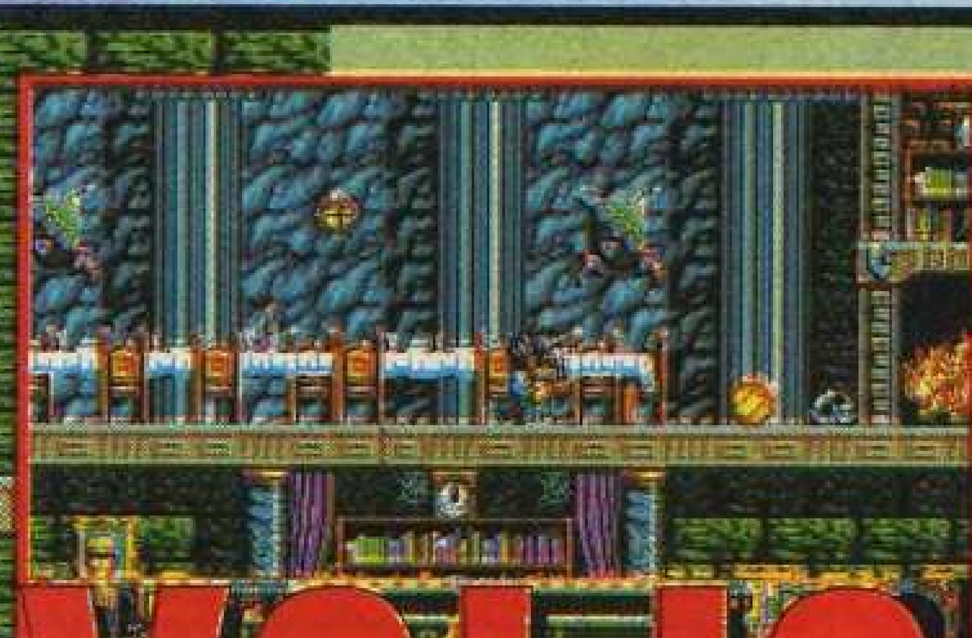
LASERMANIA 2 zrealizowana jest bardzo dobrze. Grafika co prawda mogłaby być lepsza, nie jest to jednak przecież kryterium decydujące o wartości gry tego rodzaju. Tutaj najistotniejszy jest element intelektualny. Co do niego można mieć pewne zastrzeżenia – chwilami gra wydaje się zbyt łatwa – przez kilka poziomów wystarczy stosowanie zbliżonych do siebie rozwiązań, nie pojawiają się żadne nowe układy elementów zmuszające do myślenia.

Dzięki systemowi kodów można kontynuować grę od ostatniej osiągniętej planszy – wydaje mi się, że niezłym rozwiązaniem byłoby ustalenie nieskończonego limitu „żyć" – wszakże celem większość ludzi grających w gry logiczne jest pokonanie jak największej liczby poziomów, a nie zdobycie maksymalnej ilości punktów, zwłaszcza, że po podaniu kodu zaczynamy zawsze z trzema życiami, tak więc przechodzenie przez planszę tytułową po straceniu ostatniego z nich jest tylko zbędną formalnością.

Gra wyposażona jest w moduł edycji plansz – jego działanie jest poprawne z jednym małym zastrzeżeniem – stworzonej planszy nigdy nie udało mi się zapisać, podobnie jak nie udało się zmienić dostępnej liczby zmienników biegu promienia – w tym momencie program namiętnie się nam zawieszał.

PooH

Dystrybutor: L.K. AVALON



L.K. AVALON'95
1MB AMIGA
AMIGA 1
LOGICZNA
75% Grafika
75% Dźwięk
85% Miodność
12.20 Cena w zł. zawiera VAT



YO!JOE!

Powstała prawie dwa lata temu zręcznościówka YO! YOE! do dzisiaj bawi zapaleńców, dla których liczy się przyjemność z gry, a nie synteza mowy i sekwencje filmowe.

YO! JOE! jest grą szybką i piekielnie trudną. Tytułowy Joe potrafi skakać, pływać, wspinać się po pochyłniach i zjeżdżać po nich na tyłku. Pierwszy etap rozgrywa się w wielkim domostwie, gdzie chodzą sobie kościotrupy, przeklęci rycerze, toczą się czaszki, a w dziurach w podłodze czekają ostre dzidy. Joe może zbierać bonusy oraz regenerować się pod prysznicem. Szczęśliwe dotarcie na dach premiowane jest podróżą do drugiego etapu, który dzieje się w egipskiej piramidzie. Tutaj jest jeszcze straszniej i jeszcze trudniej. Niestety na Amidze gra często się zawiesza.

John Zabiyaka

HUDSON'93
1MB AMIGA
PC: VGA, SB
PC 2
AMIGA 2
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika
80% Dźwięk
85% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT







Miesiąc temu były ciosy i przedstawienie postaci. Teraz czas na prawdziwe wprowadzenie w świat ULICZNYCH WOJOWNIKÓW. Świat ten żyje własnym życiem od 1987 roku, kiedy to światło dzienne ujrzała pierwsza część tej niesamowitej gry. Cóż się dziwić – jest ona po prostu GENIALNA. Może się komuś narażę, ale trudno, nieśmiertelny MK2 wylatuje z mojego twardziela. Adios amigos and ataros.

Poza tym posłuchajcie eksperta i przytnijcie porządnie w SSF2T. Do czasu MORTAL KOMBAT 3, (który właśnie zakończył fazę betatestów na automatach w USA) STREET FIGHTER to numer jeden.

COMBOS

Definicję COMBOS podałem miesiąc temu, w artykule o MORTAL KOMBAT. Pokrótce przypomnę, że COMBO (combination) jest to seria ciosów nie dająca (na ogół, zawsze są wyjątki) się zablokować. Dobrze wykonana potrafi dać 3-4-5 celnych trafień. Raz mi się udało (nie pytajcie jak) zrobić DEE JAY'em COMBO mojego życia – 11 celnych trafień jedno po drugim!

SUPER COMBOS

Grając zapewne zauważyliście rosnący w miarę celnych ciosów pasek na dole ekranu po stronie danego gracza. Jeśli dojdzie on do końca i pojawi się napis SUPER, możesz wykonać SUPER COMBO. Jeśli wykonasz je w odpowiednim momencie, a przeciwnik nie blokuje, zabiera ono 40-60% jego energii. SUPER COMBO najczęściej składa się ze zwielokrotnionych ciosów specjalnych danej postaci. Na przykład DEEJAY jako SUPER COMBO wykonuje POCZWÓRNY DREAD czyli poczwórne obrotowe kopnięcie. RYU zaś strzela pięciokrotną (!) Ognistą Kulą co oczywiście niesie za sobą pięć trafień.

SUPER COMBOS najlepiej używać na zakończenie walki, gdy przeciwnikowi zostało ok. 30% energii. Masz wtedy pewność (o ile oczywiście nie zablokuje), że wykończysz go już na dobre. Ekran miga, błyska i w ogóle jest fajnie. Hej! A co powiecie na komunikat: „5 HITS SUPER COMBO FINISH, BONUS 23000"!?



Musicie też wiedzieć, że jeżeli dany ruch wymaga np. trzymania 2 sekundy w lewą stronę, to możecie trzymając ten klawisz wykonywać ruch np. w prawo! Czyli: wciskasz Lewo i chcesz pójść w prawo, zatem nie puszczając Lewo wciskasz Prawo, a postać posłusznie podąża w prawo. Puszczasz Prawo, puszczasz Lewo i kontynuujesz wykonywanie ciosu. Szczególnie przydatne jest to przy ciosach, które wymagają takiego właśnie kilkusekundowego trzymania, podczas którego pozornie nie można się ruszać. Taka akcja wymaga pewnego ogrania, musisz wiedzieć jaki cios chcesz wykonać następny, a nie młócić na chama. Musisz także posiadać nieźle wytrenowane palce i zmysł orientacji.

A teraz do roboty, nawalać!!!

AKUMA!

Programiści z CAPCOM ukryli jednego wojownika! AKUMA, bo przypuszczalnie takie imię nosi ów waleczny mąż, jest nieślubnym synem SHENG LONGA – mistrza, który uczył RYU i KENA. Najwyraźniej AKUMA razem z nimi studiował SHOTOKAN KARATE, gdyż opanował podobne techniki co RYU i KEN. Jest jednak od nich szybszy.

Jak nim zagrać – legalnie nie mam pojęcia, nielegalna metoda to skopiować wszystkie pliki, które zawierają jego imię zamiast plików innego zawodnika w każdym podkatalogu, np. RYU (AKUMA.PAL na RYU.PAL itd.). Potem wybrać RYU.

Oto garnitur ciosów AKUMY.

OGNISTA KULA
Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 /P2 /P3
Standard... atak energetyczny.

ZAPALAJĄCA KULA
Lewo – Lewo Dół – Dół – Dół Prawo – Prawo – P1 /P2 /P3
Z P1 daje jedno, z P2 daje dwa zaś z P3 trzy trafienia.

OGIEŃ
Podczas skoku dół + P3
Akuma spala się, dobre gdy ktoś próbuje cię kopnąć w powietrzu.

TORNADO
Dół – Dół Lewo – Lewo – K1 /K2 /K3
To samo co RYU i KEN.

PIĘŚĆ SMOKA
Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3
Świetny cios, trzy trafienia.

COMBOS
AKUMA jest tak szybki i wszechstronny, że nic nie podpowiem. Poeksperymentujcie sami, pamiętajcie że to SHOTOKAN KARATE...

SUPER COMBO
Prawo – Dół Prawo – Prawo – Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3
Najpierw sam się zapala, a potem wypuszcza ognistą kulę, która powala przeciwnika pięcioma ciosami.

RYU

COMBOS
Z powietrza K3 – Puść wszystko i K3
Dobre COMBO, zabiera 40% energii nawet takiemu olbrzymowi jak T.HAWK.
Z powietrza P3 – Puść wszystko i P3 – Superszybka Pięść Smoka z P1
Genialne COMBO, 50% energii. Musi być wykonane bardzo szybko i precyzyjnie.

SUPER COMBO – Shinkuu HaDouKen
Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3
Ognista kula dająca do pięciu trafień. Jeśli przeciwnik użyje swojej broni energetycznej w tym samym czasie – Ognista Kula przelatuje przez nią zabierając ją ze sobą.

DOTYK ŚMIERCI
Jest to COMBO, które odpowiednio wykonane zabiera ok. 75% energii. Załóżmy, że wykonałeś jakieś inne mocne COMBO, albo rzuciłeś szybko trzy ogniste kule, które trafiły przeciwnika. Stoi więc i się kiwa, nad głową latają mu ptaszki/gwiazdki lub czachy. Chcesz go wykończyć?
Wyskocz tak, aby nad nim przeskoczyć ale jednocześnie dosięgnąć go jak najniżej ręką z **P3**. Po wylądowaniu natychmiast puść kierunki i wciśnij samo **P3**. Zaraz potem bardzo szybko zrób PIĘŚĆ SMOKA (**Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3**). Denat murowany – gwarantuję. Ale nie radzę próbować na przeciwniku, który nie jest chwilowo oszołomiony.









Takich screenów z SSF2T chyba nikt jeszcze w Polsce nie widział!











SUPER TURBO STREET FIGHTER 2

SZKOŁA PRZETRWANIA im. GULASHA

KEN

COMBOS

Z powietrza K3, puść wszystko po wylądowaniu i szybko K3
Łatwe i efektowne.
Na stojaka K1, P3 i szybko Pięść Smoka z P3 (Prawo - Dół Prawo - Prawo - P3)
Cztery trafienia na prawie każdym.
Z powietrza K3 – Puść wszystko i K3 – Syperszybka Pięść Smoka z P1
Możesz zaryzykować P3, ale nie radzę próbować na dobrym przeciwniku.
SUPER COMBO „Podwójna Pięść Smoka"
Prawo – Dół Prawo – Prawo – Prawo – Dół Prawo – Prawo – P3
Ken uderza dwa razy Pięścią Smoka, raz lekko a potem na maksa. Przy wysokim przeciwniku (np. DHALSIM) zapewnia pięć trafień. Przy mniejszych trzy-cztery.
DOTYK ŚMIERCI
Tak samo jak RYU (wszak uczyli się w tej samej szkole). Dziwne, ale KEN ma większe prawdopodobieństwo trafienia.

EDMOND HONDA

COMBOS

Z powietrza P3 – Dół + P2 – Tysiąc Rąk z P2 (P2 – P2 – P2 – P2 szybko)
Proste jak pas startowy i efektywne, przeciwnik widzi gwiazdki...
Z powietrza P3 – Torpeda – Tysiąc Rąk z P1
Musisz działać bardzo szybko i skutecznie, jest to bardzo trudne.
SUPER COMBO „Podwójna Torpeda"
Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – P3
Możesz nie wciskać od razu P3, ale musisz trzymać cały czas w prawo. Najlepiej podejść do przeciwnika blisko i wtedy walnąć P3, Honda wyjedzie dwa razy torpedą.

CHUN LI

COMBOS

Z powietrza P3 – Stojący P2 – Kucając P1
Nędza, ale zawsze lepsze niż przerzut.
Z powietrza P3 – Kucając P2 – Pokrętny Ptak
Dosyć trudne do wykonania, ale przynosi znakomity efekt.
Z powietrza P3 – Kucając P2 – Ognista Kula
Łatwiejsze, ale ciągle trudne.
SUPER COMBO
Lewo 2 sekundy - Prawo - Lewo - Prawo – K3
Bardzo dobry kopniak z doskoku, a zaraz po nim Świecąca Noga. Niezłe na bydlaków takich jak THUNDERHAWK czy BALROG.

BLANKA

COMBOS

Z powietrza P3 – Stojący P2 – Kucając K2
Nędza, Blanka nie jest zbyt dobry.
Z powietrza P3 – Stojący P2 – Stojący P3
Trudne, ale niezłe.
SUPER COMBO
Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – P3
Blanka zmienia się w kulę, która tocząc się po ziemi zadaje kilka celnych trafień. Prześlizguje się pod wszelkimi pociskami.

ZANGIEF

COMBOS

Atak z Lotnika – Kucając P1 do oporu
Najprostsze, wciskasz P1 aż przeciwnik wyjdzie z zasięgu.
Atak z Lotnika – Kucając K2 – KOŁOWRÓT
Dobre, ale najlepsze przed nami...
Atak z Lotnika ale tak, aby spaść za przeciwnikiem trafiając go – Kucając P1 – Kucając P1 – Kucając K1 – KOŁOWRÓT
Combo, które powoduje, że przeciwnik widzi gwiazdy. Powtórz, a wykończysz go nie dając mu szans na ripostę.
SUPER COMBO
NIE UDAŁO MI SIĘ WYKONAĆ NA PECECIE, ale na automatach to było tak:
Obrót Joy'em o 720 stopni – P3
Powodzenia w kręceniu młyńca na klawiaturze.

GUILE

COMBOS

Z powietrza K3 – Kucając P2 – Wylotowy Kop
Trzymaj do dołu i nie puszczaj aż do wylotowego kopa.
Z powietrza P3 – Stojący P3 – Wylotowy Kop
Podobnie jak poprzednie.
Z powietrza P3 – Stojące P3 – Sonic Boom – Kucając K2
Bardzo dobre Combo, ale pamiętaj, że musisz zadawać ciosy jeden po drugim.
SUPER COMBO
Dół Lewo 2 sekundy – Dół Prawo – Dół Lewo – Góra – K3
Niemal niewykonalne na klawiaturze. Dwa kopniaki, jeden słaby a drugi mocny zadają do sześciu trafień!

DHALSIM

COMBOS

Stojący P2 – Yoga Fire
Proste i daje dobre rezultaty
Yoga Fire – Yoga Flame
To drugie gdy przeciwnik wstaje.
Stojący P1 – Kucając K2 – Yoga Fire lub Flame
To już wyższa szkoła jazdy, ale wykonalne.
SUPER COMBO - YOGA INFERNO
Lewo – Dół Lewo – Dół – Dół Prawo – Prawo – Lewo – Dół Lewo - Dół – Dół Prawo – Prawo – P3
Znowu coś, czego nie da się zrobić na klawiaturze.

BALROG

COMBOS

Z Powietrza K3 – Kucając K3
Nic dodać nic ująć.
Z powietrza K3 – Stojące K3 – Z doskoku na Szczękę
Nieco trudniejsze (lepsze), ale nie ma jak...
Z powietrza P3 – Kucając K1 – Stojąc K1 – Z Doskoku na Szczękę
Uh, rewelacja... ten koleś to morderca.
SUPER COMBO
Lewo 2 sekundy – Prawo – Lewo – Prawo – P3
To combo zabija!!! Barlog ogólnie ma taki POWER w łapie, że (łeb przy samej d... odpada).
Trzy Z Doskoku czyli 70% energii... żeby naładować SUPER-COMBO METER musisz przecież trafić kilka razy.

VEGA

COMBOS

Ten koleś jest niesamowity. Najlepiej nie graj nim, bo ktoś powie że używasz silnych postaci bo jesteś kiepski. Jeszcze wam mało? Po prostu wślizgi.
SUPER COMBO
Dół Lewo 2 sekundy – Dół Prawo – Dół Lewo – Góra Lewo – Góra Prawo – K3
Niewykonalne. Potrójny rzut ciałem.

SAGAT

COMBOS

Z powietrza K3 – Kucając K1 – Kolano Tygrysa
Z tym nikt nie powinien mieć problemu.
Z powietrza K3 – Stojąc P3 – Kolano Tygrysa
Trzeba dobrze wymierzyć.
SUPER COMBO – „TYGRYS LUDOJAD"
Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – P3
Supermocne Combo, Kolano Tygrysa, a zaraz potem Pięść Tygrysa.

BISON

Nic nie powiem... albo nie. NIE GRAJ NIM... NIE GRAJ NIM... NIE GRAJ NIM!!! To obrzydliwy SuperSilny Dyktator! Nikt go nie lubi i ja też!

T-HAWK

COMBOS

Kucając K3 – Stojąc K2 – Tomahawk z P3
Proste, a znając siłę tego gościa można się wiele spodziewać.
Z powietrza K3 – Kucając K2 – Stojący K2
Trudne, bo trzeba dobrze wymierzyć.
SUPER COMBO
Tak jak Zangief, 720°. Młynek niewykonalny na klawiaturze.

FEI LONG

COMBOS

Z powietrza K2 – Stojąc K2 – Kucając K1
Trzeba dobrze wymierzyć, nędza.
Z powietrza P3 – Szarża – Płonąca Noga z K3
Bardzo dobre, ale bardzo trudne.
SUPER COMBO - Rekkuukyaku
Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – Prawo – P3
Pięć Szarż jedna po drugiej. Dobre Combo zarówno z większej jak i mniejszej odległości.

DEE JAY

Miesiąc temu umknął mi jeden cios tego wspaniałego zawodnika. Oto on:
SIEKIERA
Dół 2 sekundy – Góra – K1 /K2 /K3
DeeJay wyskakuje w kopiąc kilka razy nogą. Super riposta na atak z powietrza.

COMBOS

Z powietrza P1 – Stojąc K2 – Max Out
Łatwizna nawet dla początkujących.
Z powietrza K1 – Stojąc K1 – Siekiera z K1

CAMMY

COMBOS

Z powietrza K3 – Stojący K2 – Wkrętak
Trudne, tylko dla ekspertów.
Z powietrza K2 – Kucając P1 – Stojący K1
Trudne, trzeba wymierzyć.
SUPER COMBO
Dół – Dół Prawo – Prawo – Dół – Dół Prawo – K3
Wkrętak i kopniak, aż dziwnie słabe jak na SuperCombo.

■ ■ ■

Tym razem żadnych taktyk, zostawiam wam coś do rozgryzienia. Jeśli ktoś odkryje jeszcze jakieś ciosy albo Combos, albo cokolwiek, np. jak LEGALNIE zagrać Akumą, niech napisze.

Pomocy... ja już czuję się jak RYU, nie interesują mnie trofea, chcę tylko walczyć, udowodnić światu że jestem najlepszy, wygrywać, walczyć... krew... i pięści... Pomóżcie mi nie grać 10 godzin dziennie dobrzy ludzie... chcę mieć życie osobiste... dom... rodzinę i dzieci (uhh, zagalopowałem się, tego nie!), a nie tylko widzieć kiwającego się RYU. JA MAM STREET FIGHTERA w AUTOEXEC'u!!!

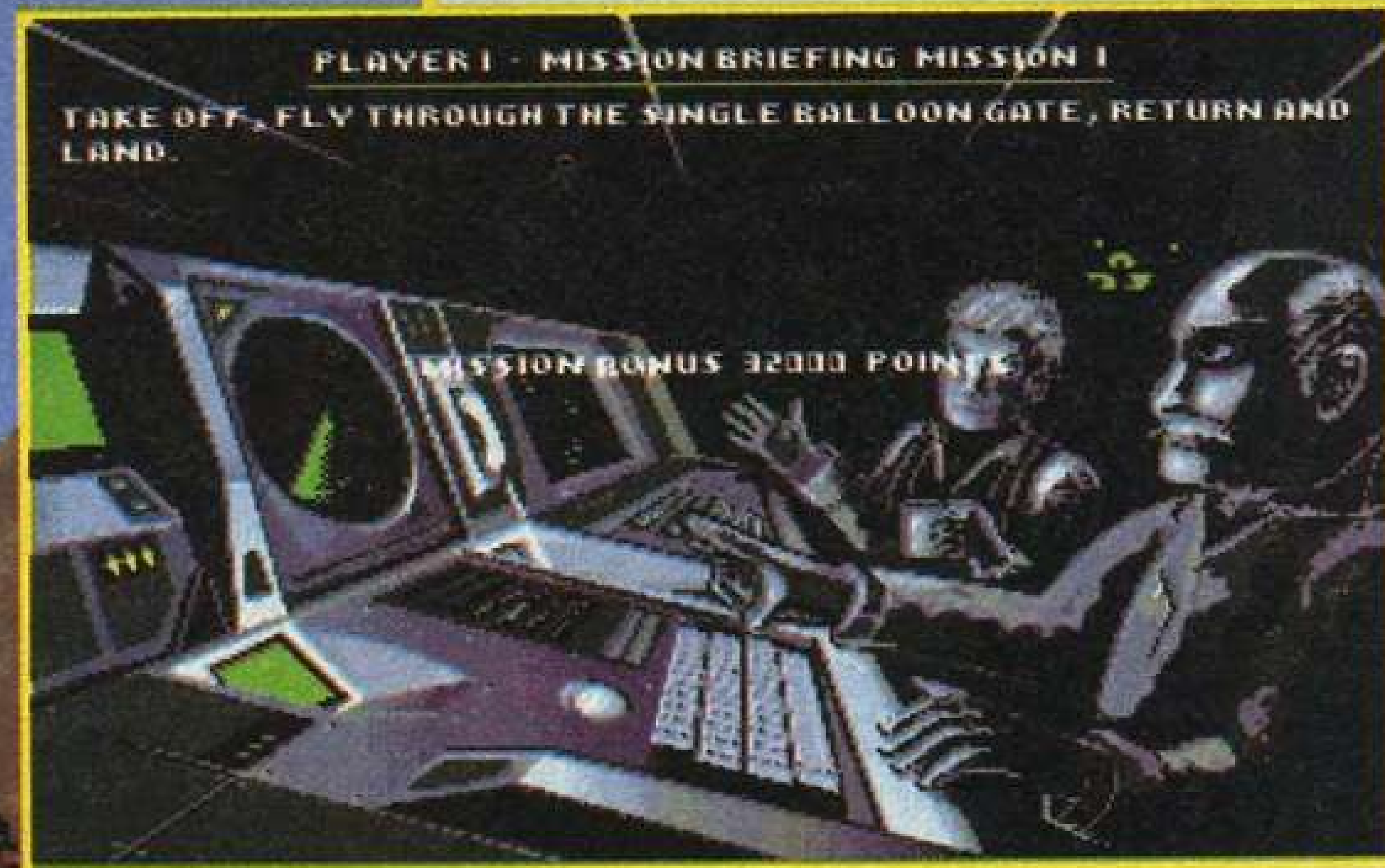
Wyczerpany Gulash

SSF2T będzie sprzedawany w Polsce przez firmę LiComp

Ryu powala Zangiefa poczwórną Ognistą Kulą

GAMETEK'95
PC: VGA, SB, CD-ROM
PC 8 | PO CD 1
MORDOBICIE
95% Grafika | 95% Dźwięk | 100% Miodność | SUPER | Tel. Cena w zł zawiera VAT





Ostatnia wiadomość jaką otrzymaliśmy od agenta 009 brzmiała „SPUDD planuje przejąć władzę nad całym światem", parę dni później szpiega znaleziono z nożem w plecach. SPUDD (Society of Particulary Undesirable Dastardly Dudes) jest organizacją zrzeszającą wyrzutki społeczne, ze szczególnym uwzględnieniem niezrozumianych polityków oraz niedoszłych naukowców z szalonymi ideami. Stary i konserwatywny świat nie chciał widzieć nowego konfliktu, który mógł doprowadzić do trzeciej wojny światowej. MI-5, FBI, KGB, MOSAD oraz MSW poczyniły kroki zmierzające do przygotowania niszczącej ofensywy na posiadłości i umocnienia SPUDD. Sprawa nie była jednak taka prosta, gdyż SPUDD przerastał pod paroma względami zjednoczone siły. Do pewnego zwycięstwa potrzebna była pewna taktyka.

ODSŁONA PIERWSZA

JETSTRIKE jest grą, która w zamierzeniu przypominać miała rozbudowaną WINGS OF FURY. Poprzez rozbudowanie rozumieć należy danie do wyboru jednego z 59 samolotów oraz 60 rodzajów broni z bombą atomową włącznie. Imponujące!

JETSTRIKE pierwotnie został wydany na Amigę 500 i tu zdobył zasłużony rozgłos. Wersja na ten komputer była jednak dość skąpa w porównaniu z tym, co ukazało się później. Aby oddać efekt ubogości pierwszej wersji wystarczy powiedzieć, że do wyboru jest o 30% mniej samolotów i uzbrojenia niż w wersji późniejszej. Należy także wspomnieć o dość ubogiej grafice. Jednak znając najwytrwalszych Amigowców, takie niedogodości wcale nie wpływają na czas spędzony przy grze. Osobiście stwierdzam, że pierwsza wersja JETSTRIKE jest wciąż dobra.



ODSŁONA DRUGA

Po ponad roku ukazała się druga część JETSTRIKE, tym razem w zmienionej formie. Więcej samolotów, broni, animacji, po prostu lepsza gierka. Trzeba było jednak zapłacić za te wspaniałości. Gra ukazała się tylko na Amigę 1200, CD32 oraz na PC. Jak się dobrze domyślacie, tu dopiero nabrała dynamiki oraz dostała 256-kolorową oprawę graficzną. Na szczególne uzanie zasługują wybuchy, kolorowe fajerwerki strzelające kawałkami stali. Poza tymi „drobnymi" przeróbkami, w JETSTRIKE nie zmieniło się nic, gra nadal posiada doskonałą atmosferę, która pozwala siedzieć przy monitorze parę ładnych dni.



ZACZYNAMY

Grę zaczynamy na głównym ekranie opcji, gdzie wybrać można jedną z próbnych misji ćwiczebnych – walka z wrogim samolotem (DOGFIGHT), ratowanie rozbitka (RESCUE), bombardowanie (BOMBING) i wiele innych. Warto teraz nabrać wprawy, aby potem nie tracić cennych maszyn. Jeżeli lubisz urozmaicone misje próbne, to powinieneś wybrać trening. Na początek będziesz miał dużo satysfakcji jeżeli uda ci się go przejść. Przejdźmy jednak do esencji całej gry, a więc do opcji COMBAT. Przystąpisz teraz do bezpośredniej walki z organizacją SPUDD. Zawsze uważnie czytaj rozkazy dotyczące misji, które rozpoczynają każdą z nich. W pierwszej części JETSTRIKE jeżeli zapomniałeś co masz zrobić, przypomni ci „pytajnik" z klawiatury. W rozkazach często zawarte są też informacje o pogodzie, jak choćby ostrzeżenie przed mgłą – FOG WARNING.

WYBÓR POJAZDU

Celowo zostało użyte tu słowo „pojazdu", gdyż trudno mówić przy wyborze smoka (tak, tak!), czy lotni o samolocie. Pokazałem dwa skrajne przypadki „maszyn", które wykorzystać można do celów raczej pokazowych. Z pewnością rzadko korzystać też będziesz z takich maszyn jak Mitsubishi Zero czy Hurricane, gdy obok stoją F-14 czy SU-25.

Na początek należy wybierać samoloty o dużej powierzchni nośnej, dobrej sterowności, takie których masz pod dostatkiem. O tym ile maszyn stoi w hangarze, mówi liczba pod wizerunkiem samolotu. Pamiętaj więc, aby najgorsze pojazdy zużyć na samym początku, a te lepsze oczywiście zostawić sobie na późniejsze trudniejsze misje. To samo dotyczy uzbrojenia. Każdy z samolotów ma określone cechy, jeden może zabrać dużo drobnego uzbrojenia, zaś inny mało za to bardzo dużego.

Pojazdy ponadto podzielić należy na te startujące z rozbiegu oraz na pionowzloty. Do tych ostatnich zaliczyć należy wszelkie helikoptery oraz rodzynek wśród skrzydlatych – Harrier. Pionowzloty mają jednak jedna niemiłą cechę – spalają dużo paliwa. Mało tego, nie potrafią one normalnie walczyć z latającym wrogiem. Oczywiście uzbroić je można w różnego rodzaju pociski samonaprowadzające, ale to za mało. Normalny samolot poruszać się może w zakresie 360 stopni dookoła własnej osi. Pionowzloty mają taką możliwość, ale po przejściu w specjalny tryb lotu – AGILE MODE. Tryb ten zaczyna być szczególnie denerujący gdy lecimy sobie spokojnie, aż tu nagle po lekkim manewrze joyem helikopter zmienia tryb lotu i rozbija się o skały.

Kolejną sprawą, którą należy uwzględnić przy wyborze, są osłony samolotu. Jeżeli lubisz ryzykować i być poddawany ostrzałowi, to lepiej wybierz takie pojazdy latające jak A-10, SU-25, AH-64 czy KA-50 – doskonale znoszą każdy ostrzał, ale jest ich niewiele. Są to też najlepiej uzbrojone pojazdy. To połączenie czyni z nich prawdziwe machiny do rozpierduchy.

RASPUTIN'94
1MB AMIGA
A1200, CD32
PC: VGA, SB
PC 2 AMIGA 2 A1200 5
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% Grafika
70% Dźwięk
90% Miodność
6,- Cena w zł. zawiera VAT

UZBRAJANIE, START I PRZELOT

Na początek uzbrojony zostaniesz tak, jak zaproponuje ci komputer. W 60% przypadków będzie

JETSTRIKE

to niestety wybór mało trafny. Uzbrojenie przywołujesz stojąc na pasie i trzymając joystick do dołu. Teraz ukaże ci się panel wyboru broni lub nowego samolotu (NEW PLANE). Postaram się omówić najważniejsze bronie, na których z pewnością oprzesz swoje ataki.

Bomby, bardzo miła forma rozrywki. Należy je podzielić na IRON i PAVEWAY, są to dwie główne grupy bomb o masach 500/1000/2000 lb. IRON jest typową bombą do niszczenia bunkrów oraz dużych obiektów z betonu. PAVEWAY jest laserowo naprowadzaną bombą i zrzucając ją masz 90% pewności, że trafi ona w cel – nie musisz wcale mierzyć. CLUSTER i DRAG to bomby, z których rozsypią się mniejsze bomby zadające średnie zniszczenia. FA i HADES są chyba najlepszymi ładunkami jakie można sobie wyobrazić. Dzięki specjalnie stworzonej mieszaninie roztworu oraz temu, że podobnie jak poprzedniczki wysypują się z nich mniejsze ładunki, ich siła porównywalna jest z klasycznymi bombami o wadze 2000 lb. JP233 oraz podwójna wersja to nic innego jak słynne bomby kasetowe o potwornej sile rażenia.

Do działań bardziej powietrznych czyli polowaniu na samoloty przydadzą ci się SIDEWINDER, AMRAAM, SKY FLASH, SPARROW oraz PHOENIX – najlepszy ze wszystkich tu wymienionych. Jeżeli jednak chcesz zaskoczyć przeciwnika, to rozsyp mu nad głową dziesiątki ładunków w postaci AIR MINE. Rakiety to nie tylko powietrze-powietrze, nie zapominajmy też o gruncie. Nieopisaną przysługę oddadzą ci HELLFIRE AT (simply the best), HARM (na radary), SEA EAGLE (na statki), AGM-65, TOW AT i wiele, wiele innych.

Do uzbrojenia niestandardowego zaliczyć należy trzeci ekran (wersja na A1200, CD32 i PC). Znajdziesz tu wszelkiego rodzaju działka, flary, zbiornik z paliwem, dywersanta gotowego do zrzutu oraz markera. Ten ostatni powoduje zaznaczenie celu bombardowania dla B-52, który wystartuje z twojego lotniska.

Pamiętaj jednak o tym, aby oczyścić mu droge w przestworzach ze wszelkiego złomu firmy SPUDD. Nic nie może się równać z bombą atomową, którą zdobędziesz około trzydziestej misji. Bronie odpala się: broń pierwsza – fire + joy w prawo, broń druga – fire + joy w lewo.

Start nie powinien ci sprawić większych problemów. Jeżeli używasz joysticka, to wystarczy przechylić go w prawo. Samolot nabierze wtedy mocy i rozpocznie się kołowanie. Jeżeli jednak używasz klawiatury, to radzę przed rozpoczęciem gry zdefiniować klawisze. Teraz już tylko wystarczy „pociągnąć ster" do siebie i unosimy się w przestworza. Ważne jest teraz, abyś schował podwozie (klawisz U), inaczej nie będziesz mógł odpalić żadnej rakiety ani użyć jakiejkolwiek innej broni.

Lecisz, ale oto zauważasz, że ciąg 100% zużywa mnóstwo paliwa, a tak nie zalecisz zbyt daleko. Przyczyną takiego stanu jest nie włączenie automatycznego ciągu, który będzie się zmniejszał gdy trzeba, a zwiększał np. przy locie w stratosferze. Automatyczny ciąg (AUTOTHROTTLE) włączasz na Amidze lewym klawiszem „Amiga".

Skupmy się teraz na kokpicie, który w obu wersjach JESTRIKE jest nieskomplikowany, ale wart omówienia. Po lewej stronie przedstawione są wszelkie możliwe awarie oraz zużycie paliwa w formie paska. Z lewej strony znajduje się bardzo przydatny instrument podpisany ALT. Dzięki niemu określisz swoją pozycję względem podłoża (najniższy pasek) oraz będziesz mógł zachować bezpieczną wysokość lotu (pasek czerwony). Pokazuje on jednak tylko najwyższy punkt ukształtowania powierzchni. Tak więc przez cały czas musisz mieć oczy szeroko otwarte na maszty, kominy i inne wystające świństwa. Na skraju ekranu po lewej stronie znajduje się jeszcze radar. Zauważysz na nim swoje obiekty (kolor biały) oraz obiekty wroga (kolor czerwony). Jeżeli nie zapamiętałeś poleceń dowództwa, to zawsze rozpoznasz cel na radarze – ma on napis TARGET. Słowo „cel" nie zawsze oznacza coś do zniszczenia, niekiedy będziesz musiał ratować rozbitków.



W miarę zdobywania punktów komputer hojnie przydzieli ci BONUS który pozwoli podreperować uzbrojenie, maszynę albo doda ci parę innych miłych niespodzianek.

Sam lot jest czystą przyjemnością jeżeli dobrze znasz swój samolot. Trzeba uważać, aby nie wybrać samolotu nadsterownego albo mało zwrotnego. Warto więc zapoznać się przed grą z każdą z maszyn.

Nie radzę lecieć na średniej wysokości, z jednego chociaż powodu – radary i wyrzutnie SAM. Gdy lecisz bardzo blisko ziemi powinieneś wiedzieć, że szanse na wychwycenie twojej maszyny przez wyrzutnie są znikome. Musisz jednak uważać, aby nie wlecieć na budynki lub skały. Drugim sposobem na uniknięcie zaatakowania jest lot na bardzo dużej wysokości. Jesteś wtedy poza zasięgiem czegokolwiek poza... samolotami, które z pewnością zapolują na ciebie.

LĄDOWANIE

Dla niedoświadczonych pilotów często kończy się ono tragicznie. Klasyczne lądowanie polega na locie na niskim pułapie oraz przytrzymaniu przycisku FIRE w joysticku. Gdy samolot dotknie pasa, automatycznie zacznie zwalniać. Można mu w tym pomóc kierując joya w lewo. Pamiętaj tylko aby wcześniej wypuścić podwozie.

Drugim sposobem jest zmniejszenie ciągu. Gdy będziesz tuż nad pasem zmniejsz ciąg, a samolot sam usiądzie na pasie. Sposób ten jest jednak dość niebezpieczny gdy podchodzisz do lądowania ze zbyt dużej wysokości. Co jednak, gdy uszkodzona będzie hydraulika (system U-C), nie będzie przecież można wypuścić podwozia. Wtedy należy posłużyć się sposobem drugim. Przy niewielkiej dawce szczęścia zarysujemy tylko lakier na gracie. Innym wypadkiem awaryjnego lądowania są płonące silniki. Tu są dwie możliwości. Pierwsza to katapultowanie się (klawisz SPACE), druga to dolecieć samolotem w płomieniach nad lotnisko – tu czekać już będzie straż pożarna.

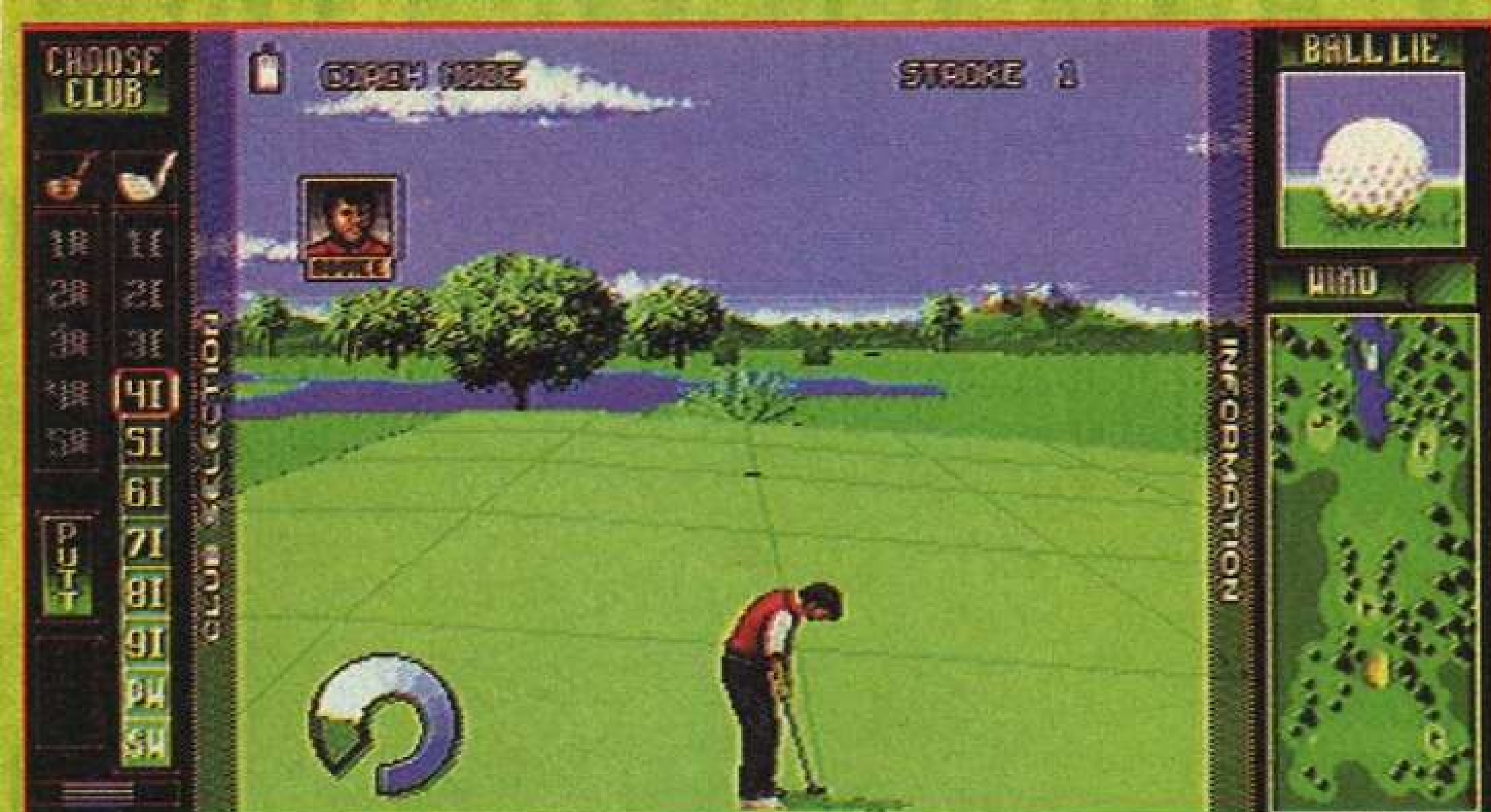
GORZKA RZECZYWISTOŚĆ

Zapewne wielu z was pobiegnie teraz szybko po JETSTRIKE. Grę w pierwszej wersji dystrybuowała firma Olbert, natomiast druga wersja jest w sprzedaży na Amigę CD32.

G1200

Dystrybucja wersji CD32: Eureka/Clock/Olbert





„Golf – ang. rodzaj gry na wolnym powietrzu, polegającej na podrzucaniu kul specjalnymi kijami" M. Arcta Ilustrowany Słownik Języka Polskiego, rok 1916

Co urzekającego jest w bieganiu po hektarach użytków zielonych w poszukiwaniu dziurek w ziemi i pakowaniu w nie piłeczek? Tę tajemnicę zna wielu ludzi, dla których golf jest doskonałą rozrywką, narodowym sportem i największą pasją. O komputerowych golfach pisaliśmy już wprawdzie w SS'4, ale przez ten czas nazbierało się wiele nowych, dobrych gier, w tym opisywane golfy na Amigę.

Na początek odrobina teorii – bez tego każda gra wydawać się będzie absolutnie pozbawiona sensu. Do gry w golfa niezbędnych jest sześć elementów: 30 hektarów podziurawionych trawników, piłka, kołeczki, chorągiewki do oznaczania dołków oraz zestaw kijów i człowiek (albo wózek) do ich transportowania.

KIJE

Kij (ang. CLUB) zbudowany jest z rączki oraz główki. Rączki są różnej długości, zależnie od tego, na jaki dystans strzela się danym kijem. Natomiast rodzaj główki (tzn. materiał, z którego jest zbudowana) decyduje o przynależności kija do jednej z klas:

WOODS – dawniej drewniane, obecnie produkowane głównie z lekkich stopów i laminatów. Dzięki budowie główki, piłce po wybiciu nadawana jest niewielka rotacja, a po wylądowaniu piłka może toczyć się jeszcze na dość dużą odległość. Kije te wykorzystywane są do oddawania niezbyt precyzyjnych strzałów na dużą odległość, najczęściej z terenu porośniętego niską trawą (fairway). Są numerowane w zakresie 1 WOOD – 5 WOOD. 1 WOOD nosi dodatkową nazwę DRIVER i wykorzystuje się go tylko do wykonywania pierwszego strzału z obszaru TEE. Wraz ze wzrostem numeru kija następuje coraz większe pochylenie lica główki, dzięki temu piłka zostaje wybijana pod coraz większym kątem i ma coraz mniejszy zasięg.



Microsoft Golf, Amiga

IRONS – ich główki są cienkie, wykonane głównie ze stopów. Nadają piłce dużą rotację – ląduje ona właściwie w miejscu, nie tocząc się po darni, jest także bardziej odporna na podmuchy wiatru. Przy pomocy IRON wykonuje się krótkie i precyzyjne strzały na niewielkie odległości. Występują w odmianach od 3 IRON do 9 IRON. Do tej klasy zaliczają się także „kije do zadań specjalnych": PITCHING WEDGE, wykorzystywany do wybijania piłki, która wylądowała w wysokiej trawie oraz SAND WEDGE służący do wyciągnięcia piłki z piasku (tzw. bunker). Ostatnim kijem jest PUTTER używany w końcowej sekwencji gry – podczas wbijania piłki do dołka. Jego główka jest w całości prostopadła do podłoża, piłka nim uderzona nie wylatuje w powietrze, tylko toczy się po trawie.

POLE GOLFOWE

Jest to wielki, liczący kilkadziesiąt hektarów kawał ziemi porośniętej trawką, drzewkami oraz poprzecinanej zbiornikami wodnymi. Pole podzielone jest na dołki (obszary od terenu TEE do właściwej dziury) liczące od ok. 120 do 600 jardów (po polsku: 1 y = 0,9144 m więc od 109,728 do 548,64 m). Dołków jest zwykle 18. Każdy z nich składa się z następujących części:



International Open Golf Championship, Amiga

OBSZAR TEE – porośnięty jest nisko przyciętą trawą. Tutaj wbijany jest kołeczek (tee), na którym stawia się piłeczkę podczas oddawania pierwszego strzału.

FAIRWAY – trawa jest tu nieco wyższa, na tym obszarze powinno się umieszczać piłkę w drodze do GREEN.

GREEN – pole ostatecznej rozgrywki. Trawa bardzo niska (koszona trzy razy dziennie), w jego środku znajduje się dołek oznaczany chorągiewką (podczas zabaw z putterem wyjmowaną).

Te trzy obszary musisz zaliczyć podczas każdej rundy. Czasami jednak coś nie wyjdzie i piłka zboczywszy nieco z kursu może wylądować na:

ROUGH – trawa wyższa, należy tu używać IRON.

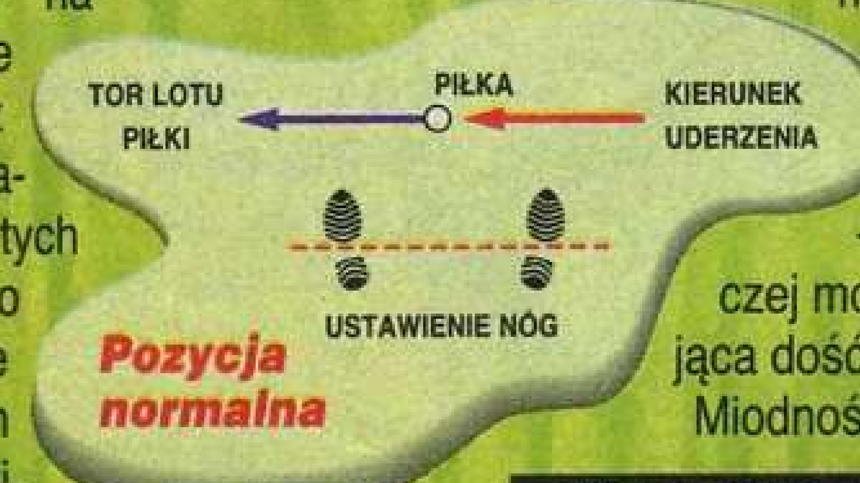
HEAVY ROUGH – prawie zarośla. Tu trzeba umiejętnie użyć PITCHING WEDGE.

BUNKER – jeżeli piłka jest zagrzebana w piachu, użyj SAND WEDGE. Jeżeli nie, możesz próbować IRON.

WODA oraz tereny poza polem – jeżeli aż tak bardzo cię poniesie, to musisz się cofnąć na swą ostatnią pozycję i dodać 1 do liczby oddanych strzałów.

POZYCJE

Sylwetka wyprostowana, nogi nieco rozstawione, ręce proste w łokciach, wzrok skierowany na piłkę. Kto wie? Może jeżeli trafisz na prawdziwe pole gofowe, będziesz miał okazję do zastosowania się do tych rad. W grach to komputer zajmuje się zachowaniem właściwej sylwetki. Ty możesz jedynie (i to nie zawsze) decydować o jednym elemencie postawy – ustawieniu nóg.



Są trzy zasadnicze ustawienia – neutralne (linia łącząca stopy jest równoległa do kierunku strzału), otwarte (przekręcenie w lewo) oraz zamknięte (przekręt w prawo). Podczas oddawania strzału z pozycji otwartej lub zamkniętej piłka odchyla się w kierunku, w którym skręcone było całe ciało. Stosować to należy podczas omijania przeszkód oraz przy wybijaniu piłki z pułapek terenowych (wtedy należy ustawić się w pozycji zamkniętej).

PUNKTACJA

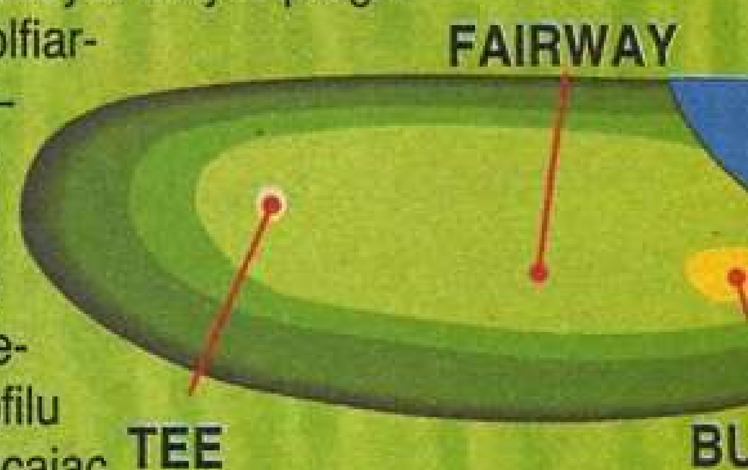
Jest to sprawa dość skomplikowana, czasami umowna, zależąca nawet od zaawansowania w grze. Najbardziej początkującym niech wystarczy objaśnienie słowa PAR często pojawiającego się. PAR jest to liczba strzałów, jaka jest niezbędna profesjonaliście, aby zaliczyć dany dołek (wliczając dwukrotne użycie puttera na greenie). Jeżeli graczowi uda się zmieścić w tym limicie lub też poniżej niego – otrzymuje punkty. Jeżeli natomiast go przekroczy – dostaje punkty karne. Po zakończeniu rozgrywki punkty są sumowane, ten kto ma ich najmniej – wygrywa.



Nick Faldo's Championship Golf, Amiga

MICROPROSE GOLF

Jest to jeden z najstarszych golfów na Amigę. Został stworzony w czasach, kiedy nikomu się jeszcze nie śniło o A1200, więc działa jedynie na A500. Jak przystało na produkt firmy MICROPROSE, gra jest bardzo dobrze wykonana. Można w niej skonfigurować prawie wszystko – od ustawienia najazdów począwszy, a na wysunięciu kołeczka TEE nad poziom gruntu skończywszy. Przed przystąpieniem do zawodów można potrenować strzały na większe odległości jak też i zabawę na greenie. Zawody mogą rozgrywać się w jednym z wielu trybów (gra pojedyncza, parami, zespołowa i inne). W dość niezwykły sposób rozwiązane jest tutaj ustawianie parametrów strzału. Dokonać tego możemy na dwa sposoby – po pierwsze tak, jak w każdym innym programie golfiarskim – widząc zawodnika z prawego profilu i obracając całym terenem, oraz przez wytyczanie kierunku strzału na mapce aktualnie rozgrywanego dołka. W takiej sytuacji to tutaj dobieramy kije, wybieramy pozycję itp., na właściwym polu natomiast obserwujemy jedynie samo oddanie strzału.



Nie da się ukryć – jest to już gra raczej mocno leciwa, posiadająca dość marną grafikę.
Miodność ogólna: 70%

NICK FALDO'S CHAMP. GOLF

Nick Faldo jest jednym z najbardziej znanych zawodników. Nic więc dziwnego, że gra firmowana jego nazwiskiem stawia graczowi dość wysokie wymagania – po prostu jest trudna. Oferuje ona standardowe rodzaje



rozgrywek, można stawać w szranki z największymi sławami golfowego świata. Interesującym elementem jest rozbudowany system nauki. Pod okiem mistrza Nicka można przetrenować większość sytuacji, jakie spotkać mogą zawodnika na polu, jak np. strzały z bunkra, grę nad wodą, przy silnym wietrze, z przeszkodami terenowymi, oraz, rzecz jasna, takie powszednie elementy jak putting i strzały na duży dystans. Parametrami, na jakie gracz ma wpływ, jest pozycja ciała, miejsce na piłce, w które ma uderzyć oraz zasięg kija. Przed każdą rozgrywką należy skompletować zestaw kijów obarczając nimi jednego z wybranych pomocników (zwanych z angielska „caddy"). Gra posiada niezłą oprawę graficzną, np. po trafieniu w drzewo widać spadające z niego liście itp. Mankamentem tej gry jest skłonność piłki do skręcania w prawo – nawet przy bezwietrznej pogodzie podczas uderzania driverem. Z tego powodu utrudnione jest omijanie przeszkód z prawej strony z pozycji zamkniętej – piłka nie daje się podkręcać.

Miodność ogólna: 80%





Ryder Cup JohnnieWalker, Amiga





5 x GOLF





INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

W grze tej mamy do dyspozycji jedynie jedno pole golfowe – Pringle w Szkocji. Gra zrealizowana jest w technice wektorowej z wypełnieniami terenu. Niestety, nie daje to takiego efektu, jaki dać by mogło. Otoczenie wygląda na zamazane, rozmyte – jast zdecydowanie zbyt mało wyraźne. Gra nie stawia przed użytkownikiem zbyt dużych wymagań, każdy dołek zaliczyć powinien nawet początkujący. Wprowadzono tu dziwny sposób ustalania siły strzału – do dyspozycji są cztery ikonki odpowiadające strzałom wykonanym z 25, 50, 75 i 100% maksymalnej siły. Po wybraniu jednej z nich należy naprowadzić celownik na żądane miejsce na piłce i można oddać strzał. Każde odbicie może być obserwowane z różnych pozycji (takich jak widok od strony golfiarza, najazdy na przelatującą piłkę czy stałe jej śledzenie podczas lotu). Można także uaktywnić siatkę podkreślającą ukształtowanie terenu, zlikwidować sylwetkę zawodnika (czasami zasłania ona dołek podczas gry na greenie) czy też odtworzyć ostatnie zagranie. Ogólnie rzecz biorąc, mimo całkiem niezłego wykonania, nie jest to gra rewelacyjna.

Miodność ogólna: 70%

RYDER CUP

Stanowi on w pewnym sensie kontynuację INTERNATIONAL OPEN – został stworzony przez ten sam zespół i wydany przez tę samą firmę. Jest jednak od niego o wiele lepszy. Bierzemy tu udział w tytułowym Ryder Cup w Belfry w roku 1993. Gra podobnie jak poprzednik, nie wymaga od gracza zbytniego profesjonalizmu – w tym jednak wypadku nie jest to wadą. Mamy tu możliwość trenowania na każdym z 18 dołków pola, na którym rozgrywają się mistrzostwa, oraz na trzech innych – fikcyjnych, posiadających za to urozmaiconą powierzchnię (są to: wioska, pole oraz wyspy, zwłaszcza te ostatnie są propozycją szczególnie interesującą). Właściwe zawody można natomiast rozegrać jedynie w Belfry. Kierujemy tu dwiema reprezentacjami – Europy oraz Stanów Zjednoczonych. W ich skład wchodzą takie znakomitości jak Nick Faldo, Colin Montgomerie, Barry Lane czy Bernhard Langer.

Grafika jest dość nietypowa, powiedziałbym – komiksowa; wyraźna i bardzo starannie wykonana. Sterowanie jest bardzo proste, dostosowane do poziomu gracza (siłę wybicia piłki można regulować na dwa sposoby – albo przez kliknięcie myszą na kole z podziałką i następnie zatrzymaniu wskaźnika siły, albo przez zwykły regulator suwakowy – jest to naprawdę o wiele prostsze, nie trzeba się wykazywać takim refleksem jak w pierwszym przypadku). Ogólnie rzecz biorąc – gra godna polecenia.

Miodność ogólna: 90%

SENSIBLE GOLF

W tym przypadku mamy do czynienia z golfem dość nietypowym. Tak jak w większości gier firmy SENSIBLE SOFTWARE, pole, na którym toczy się gra, widzimy pod pewnym kątem z góry. Wszystkie postacie są, jak zwykle, malutkie oraz bardzo dobrze dopracowane. Gra jest bardziej zręcznościowa niż zawodowa. Program sam sugeruje, którego kija należy w danym momencie użyć, czasami jednak sugestie te wydają się niedorzeczne (np. czasami jedyną metodą na wybicie piłki z bunkra jest użycie... puttera). Najtrudniejszym elementem całej gry jest putting – czasami nawet najmniejsza nierówność terenu powoduje, że piłka zatacza łuk i wraca pod stopy zawodnika. Jeżeli jednak ktoś jest fanem SENSIBLE SOCCER czy też CANNON FODDER, to także i ta gra powinna przypaść mu do gustu. Innym zaś miłośnikom zręcznościowych gier sportowych pozostaje oczekiwanie na moment, aż TEAM 17 tworząc swą serię ARCADE oprócz bilarda, kręgli i krykieta zajmie się także golfem.

Miodność ogólna: 85%

PooH



Sensible Golf, Amiga







Faza 1

Helikopter Mi-8 Hip wykonując rutynowy lot patrolowy wykrył silnie bronioną bazę przeciwnika



Faza 2

Punkty obrony przeciwlotniczej: wyrzutnie rakiet, artyleria

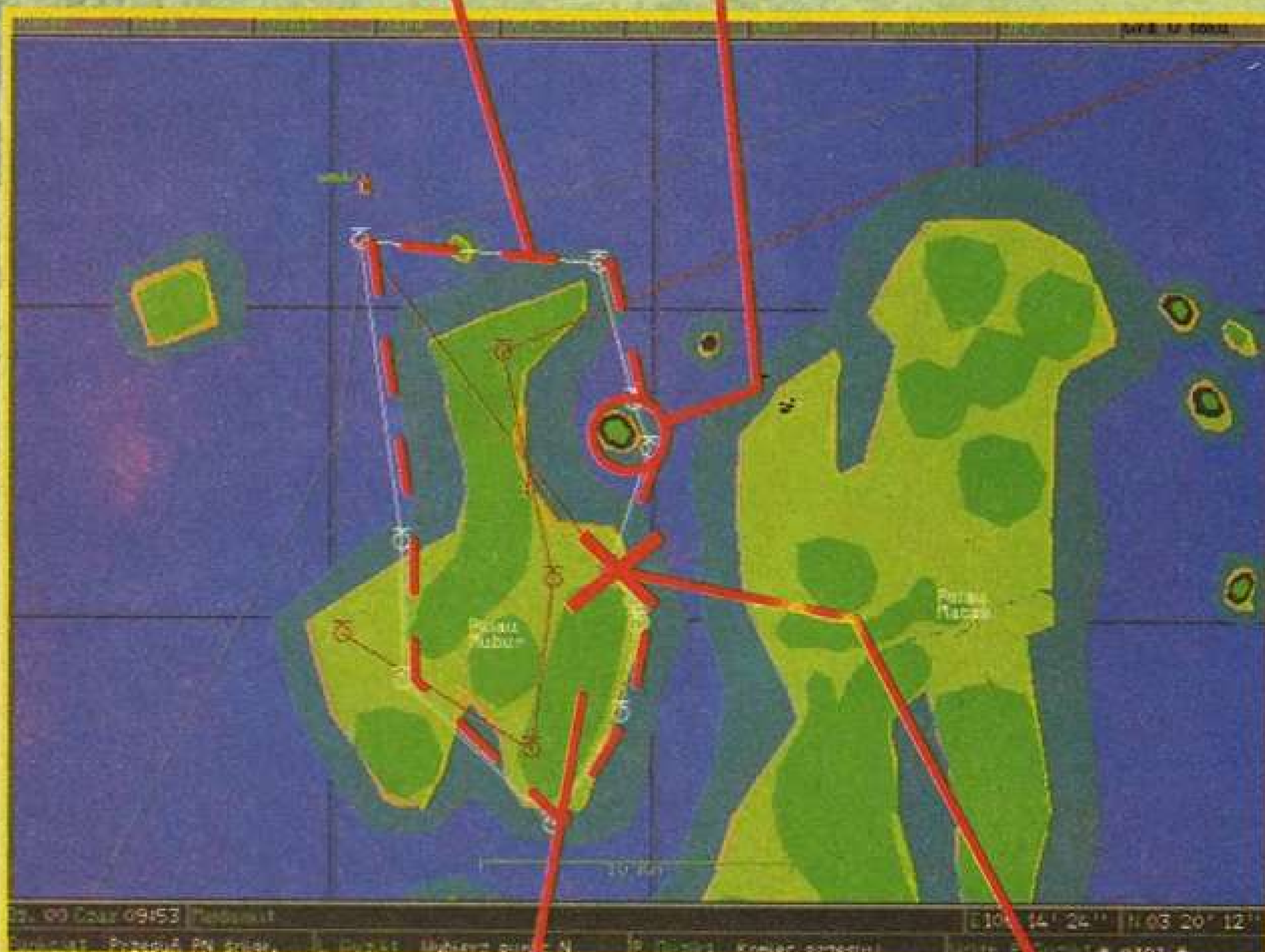
Zabudowania bazy

Bunkier żelbetonowy

Lądowisko

Trasa misji uderzeniowej

Wyspa – zasłona podczas ucieczki



Faza 3

Wzgórze wykorzystane podczas ataku

Punkt ataku

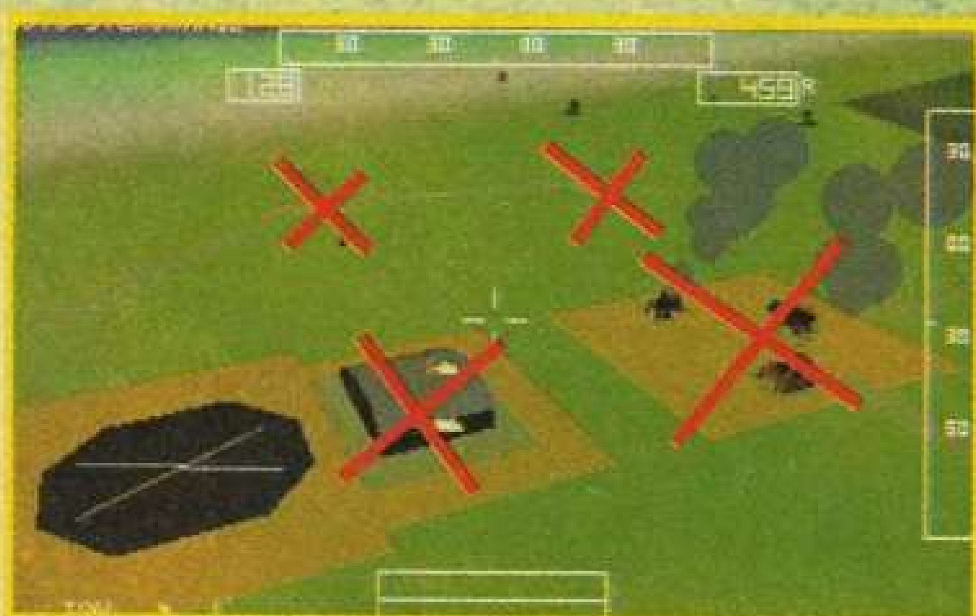


Zabudowania bazy

Namierzona wyrzutnia rakiet

Wzgórze wykorzystane podczas ataku

Faza 4



Cele zniszczone

Faza 5



KA-50 HOKUM jako program jest bardzo zbliżony do swego poprzednika – AV8B HARRIER ASSAULT. Podobny jest układ menu, obsługa oraz mapa, na której planuje się misje helikopterów i trasy statków. Tam był USS Tarawa i Harriery, tu zaś helikopterowiec najemników i śmigłowce. Podobne jest również przeznaczenie poszczególnych pomieszczeń statku. Jeśli ktoś grał w HARRIER ASSAULT, nie będzie miał żadnych problemów w dowodzeniu najemnikami. Całkowite skopiowanie systemu dowodzenia budzi jednak pewien niedosyt – ta gra w niektórych miejscach potrzebuje ulepszeń.

Część symulacyjna zmieniła się w niewielkim stopniu. Oczywiście Mi-8 to zupełnie coś innego niż Harrier. Jednak wygląd otoczenia ma bardzo wiele cech wspólnych. Symulator jest opracowany poprawnie, choć niekiedy odnajduje się niezłe kwiatki – np. strzelanie przez górę, lądowanie w lesie itp. Lot w trybie łatwiejszego pilotażu jest naprawdę prosty, dopiero trudniejszy tryb zapewnia niezgorsze wrażenia. Daje się też zauważyć minus wszystkich gier, w których można latać różnymi maszynami – programiści dążą do unifikacji, przez co loty maszynami o bardzo odmiennych parametrach niewiele się różnią. Sądzę, że lepszy efekt dałoby pozostawienie tylko jednego śmigłowca np. tytułowego Hokuma. Można dowolnie przesiadać się do maszyn znajdujących się w powietrzu – takie działanie stwarza naprawdę szerokie możliwości.

KA-50 HOKUM jest z pozoru grą dość trudną, szczególnie mnogość różnych operacji może utrudniać pierwsze kroki. Jednak kiedy podstawy są opanowane szybko okazuje się, że wszelkie zdarzenia bardzo często się powtarzają, zaś panowanie nad grą jest zadziwiająco proste. Aby ukończyć grę, czyli wyeliminować piratów raz na zawsze, będziesz musiał uzbroić się w niezwykłą cierpliwość – to trwa BARDZO długo.

PIRACI

Wbrew legendom i obiegowym opiniom piraci wcale nie byli romantycznymi poszukiwaczami przygód, którzy od czasu do czasu bezkrwawo plądrowali jakiś stateczek. Piraci to banda bezkarnych rzezimieszków, która może zrobić sobie przerwę w piciu rumu tylko na abordaż statku kupieckiego, który najczęściej kończy się wycięciem załogi w pień i powywieszaniem oficerów na rejach.

Dzisiejsi piraci niewiele się różnią od swych XVI-, czy XVII-wiecznych kolegów. Zrezygnowali jedynie z kikutów zamiast nóg, haków zamiast rąk oraz papug. Piraci XX wieku dysponują najnowocześniejszym sprzętem i uzbrojeniem. Ataków dokonują przy pomocy helikopterów i szybkich łodzi patrolowych. Policja, czy też Straż Przybrzeżna nie mogą sobie poradzić z silną organizacją przestępczą, często też służby te okazują się w zadziwiającym stopniu skorumpowane. Państwo i organizacje handlowe postanowiły wynająć najemników do zlikwidowania pirackiej działalności, gdyż nawet organizowanie silnie chronionych konwojów nie zapewnia bezpieczeństwa.

Jako dowódca oddziału najemników musisz w jak najkrótszym czasie zlikwidować bazy piratów. Do dyspozycji masz jeden helikopterowiec, na pokładzie którego znajdują się cztery rodzaje helikopterów:

Mi-8 – maszyna transportowa,

Westland LYNX – silnie opancerzony helikopter bojowy o dużym udźwigu,

COBRA – amerykański helikopter bojowy starszej generacji, cały czas udoskonalany,

KA-50 HOKUM – najnowocześniejszy rosyjski helikopter bojowy.

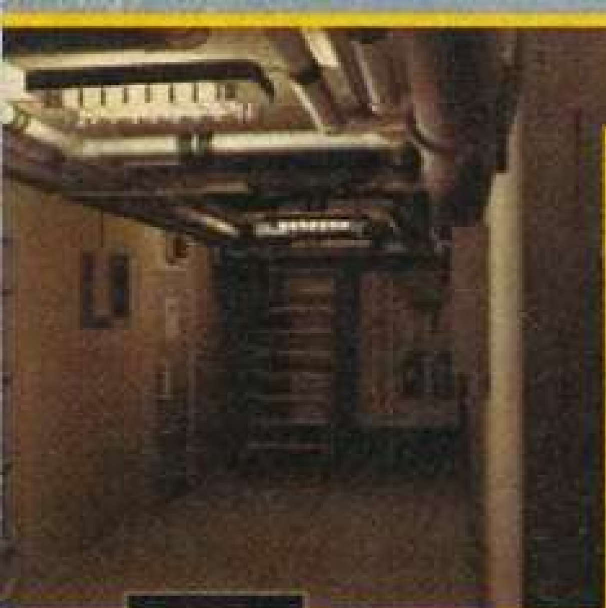
PRZYKŁADOWA MISJA

Postanowiłem dokładnie przeanalizować jedną z wielu misji wykonywanych podczas patrolowania. Ten jeden epizod postaram się przedstawić jak najdokładniej, ze wszystkimi wskazówkami i informacjami pomocnymi podczas planowania i wykonywania misji w grze. Zamieszczony z lewej strony schemat doskonale to ilustruje.

FAZA 1

Podstawą każdej misji wojskowej, a szczególnie działań lotniczych, jest rozpoznanie. Tylko dzięki licznym misjom zwiadowczym możesz skutecznie wykrywać pirackie bazy i statki. Do zbierania informacji o położeniu jednostek wroga najlepsze są wojskowe satelity informacyjne i samoloty rozpoznawcze. Jednak nie ma tutaj dostępu do tak wyrafinowanych źródeł informacji. Do zadań rozpoznawczych trzeba wykorzystać te same helikoptery, które wykonują misje szturmowe. Najczęściej na zwiady wysyłałem Mi-8, gdyż











KA-50 HOKUM

jest to śmigłowiec najmniej przydatny, przez co najszybciej można pogodzić się z jego utratą.

Trasa lotu zwiadowczego musi przebiegać nad jak największą liczbą wysp i wysepek. Warto pamiętać, że piloci starają się trzymać dosyć nisko, toteż często nie widzą co się dzieje za najbliższą górą. Często działaniami wojskowymi rządzi przypadek – niekiedy piloci wykonujący zupełnie inne misje odnajdują fortyfikacje przeciwnika.

Kiedy helikopter wykryje umocnienia pirackie, możesz przyjąć dwa warianty działania. Pierwszy, nazwijmy go „na wariata", polega na tym, że od razu atakujesz wykryte obiekty. Jest to wariant bardzo niebezpieczny – nie wiesz jakie instalacje przeciwlotnicze możesz spotkać, nie wiesz jak duża jest baza przeciwnika, atakujesz bez żadnego planu. Jedynym plusem takiego działania jest zaskoczenie, ale niestety zaskoczenie nie zawsze przynosi oczekiwane efekty. Drugi wariant, nazwijmy go „na mózgowca", polega na przygotowaniu precyzyjnej misji szturmowej, która ma na celu zniszczenie wykrytych instalacji przeciwnika. Przedstawiony epizod jest właśnie modelem takiej misji szturmowej.

FAZA 2

Podstawą każdej misji lotniczej jest odprawa. Zaś odprawa misji szturmowej to nic innego jak przedstawienie celów. Ilekroć prowadzono lotnicze działania bojowe, piloci musieli dokładnie poznać cel akcji. Udoskonalano tylko urządzenia zbierające informacje – podczas II Wojny piloci oglądali czarno-białe filmy i zdjęcia, zaś podczas operacji „Pustynna Burza" pilotom dostarczano wykonane wymyślnymi technikami zdjęcia lotnicze i satelitarne.

W grze dostępne są opcje: podgląd i kamera. Jednak, żeby było bardziej realistycznie, ani myślę z nich skorzystać. Misje rozpoznania celu wykona Hokum – wyskoczy zza jakiejś górki, zrobi fotkę i szybko wróci do domu.

Efektem krótkiej misji zwiadowczej jest zdjęcie z zaznaczonymi celami. Baza składa się z czterech rodzajów celów – lądowisko dla helikopterów, hangar, zabudowania mieszkalno-techniczno-gospodarcze, i obiekty obrony przeciwlotniczej. Najważniejszym celem jest oczywiście hangar, zaś najgroźniejszym wyrzutnie rakiet ziemia-powietrze. Mając zdjęcie lotnicze miejsca akcji i znając ukształtowanie terenu wokół bazy przeciwnika można przystąpić do planowania misji szturmowej.

FAZA 3

Taktyka walki helikoptera to przede wszystkim sztuka wykorzystywania naturalnych zasłon terenowych. W tym przypadku baza przeciwnika leży u podnóży dość dużego wzgórza. Wiedząc, że umocnienia przeciwnika bronione są systemem rakietowym, nie można pokusić się o otwartą szarżę w stylu stada słoni. Tak więc wykorzystujemy wzgórze. Oczywiście można zapytać: A co wtedy kiedy nie ma wzgórza? Wtedy należy poszukać np. lasu. Jeśli jednak nie ma naturalnych osłon terenowych należy pamiętać, że grunt to mała wysokość i wykonać atak od strony morza na bardzo małej wysokości wykorzystując rakiety o jak największym zasięgu. Oczywiście pierwsze w zgliszcza muszą się zamienić wyrzutnie rakiet.

Pierwszym celem nie musi być cel najważniejszy – w tym przypadku hangar. Grając w KA-50 możesz pozwolić sobie na kilkakrotne ataki na te same umocnienia. Pierwszym celem powinny stać się wyrzutnie rakiet i artyleria przeciwlotnicza. Gdy zniszczysz instalacje przeciwlotnicze reszta będzie tylko herbatką po obiedzie. Do pierwszej, najważniejszej misji szturmowej, wybrałem helikopter WESTLAND LYNX, a tylko dlatego, że może przenosić osiem pocisków HELLFIRE. Rakiety HELLFIRE są pociskami typu Fire & Forget, a tylko takie pociski zapewniają szybki, precyzyjny i zaskakujący atak.

Trasa lotu najpierw biegnie na południe, by później skręcić na wschód. Następnie, kiedy helikopter znajdzie się już za wzgórzem, trasa skręca na północ. Baza przeciwnika znajduje się pomiędzy pozycją helikoptera, a położeniem statku-bazy. Helikopter mknie po wschodniej stronie wzgórza, zbliżając się do jego końca. Oczywiście wszystkie manewry należy wykonywać na bardzo małej wysokości, zaś niedopuszczalnym błędem byłoby wzniesienie się ponad wysokość wzgórza.

Kiedy LYNX zbliży się do krawędzi wzgórza, pilot powinien zawisnąć w powietrzu na dosyć małej wysokości. Pora wybrać i uzbroić pociski HELLFIRE, zmówić króciutką modlitwę i zacząć namierzać cele. Tutaj ujawnia się poważny minus tej gry. Mianowicie projektanci pozwolili, by można było namierzać cele będąc schowanym za wzgórzem. W rzeczywistości taka sytuacja jest niemożliwa, chyba że helikopter szturmowy korzystałby z namiarów dokonanych przez inny śmigłowiec lub komandosów znajdujących się na ziemi. Wykorzystujemy więc to ułatwienie, namierzamy pierwszą wyrzutnię rakiet, dajemy po garach i wyskakujemy ponad krawędź wzgórza.

FAZA 4

Tak jest, pełne zaskoczenie. Zanim operatorzy systemów radiolokacyjnych zorientują się, że coś jest nie tak, znajdują się już w połowie drogi do nieba. Nie ma to jak wyskoczyć zza górki i zastać przeciwne wojsko z opuszczonymi spodniami. Oczywiście musisz liczyć się z ogniem artylerii przeciwlotniczej, ale takie już jest ryzyko zawodowe. Kiedy zniszczysz wyrzutnie rakiet możesz zająć się artylerią.

Gdy system obrony przeciwlotniczej przeciwnika przyjemnie dymi znaczy to, że pora się zwijać. Zresztą nie masz już rakiet, zaś działkiem niewiele zdziałasz.

Są dwa sposoby na odejście. Zwróć uwagę na rysunek „Faza 3". Od punktu ataku trasa lotu przebiega nad wodą, skręca na północ za najbliższą wyspą, następnie skręca na zachód i biegnie do oczekującego statku-bazy. Dzięki trasie biegnącej nad wodą unikniesz przykrych niespodzianek terenowych, które ciężko ci będzie omijać uszkodzonym helikopterem. Skręt za wyspą ma chronić cię przed ewentualnym ogniem przeciwlotniczym prowadzonym z nie zniszczonych punktów oporu. Jeśli zaś twój helikopter jest nieuszkodzony i nie zmieniłeś zbytnio pozycji podczas ataku, możesz ponownie schować się za krawędzią wzgórza i wrócić na statek-bazę trasą, którą już raz przebyłeś.

Jeśli zniszczyłeś system obronny przeciwnika, możesz przygotować drugą, prostszą fazę ataku. Wyślij jeden lub dwa helikoptery załadowane rakietami niekierowanymi – niech dokończą dzieła zniszczenia. Podczas tej misji nie musisz opracowywać wyrafinowego planu – może ona być zrealizowana na zasadzie stada słoni.

FAZA 5

Koniec każdego ataku lotniczego wieńczy sprawozdanie z wykonania misji. Aby potwierdzić zniszczenie wyznaczonych celów wysyła się samolot zwiadowczy lub wykorzystuje się zdjęcia wykonane podczas ataku. Ja opracowałem trasę lotu zwiadowczego Mi-8 tak, by przebiegała nad miejscem akcji – stąd zdjęcie podpisane „Faza 5". Wyraźnie widać dymiące zabudowania, palący się hangar, brak wyrzutni rakiet i artylerii przeciwlotniczej.

Niewątpliwie akcja udana – zadanie wykonane przy minimalnych stratach własnych. Zresztą owe straty wynikały z mojej nieuwagi – przeoczyłem jedno działko przeciwlotnicze i Cobra uczestnicząca w drugiej fazie ataku odniosła drobne uszkodzenia, zanim wyeliminowała przeciwnika.

Oczywiście powyższy atak nie jest żelaznym kanonem – pomysłowe osoby zapewne opracują o wiele ciekawsze misje.

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

VIRGIN'95
PC: VGA, SB
4
SYMULATOR
70% Grafika
60% Dźwięk
85% Miodność
Tel.
Cena w zł. zawiera VAT





UNLIMITED ADVENTURES

GRY ROLE - PLAYING



Z reguły w SECRET SERVICE opisujemy o czym jest dana gra, jak ją obsługiwać i ewentualnie co należy zrobić by ją ukończyć. Od czasu do czasu warto odsunąć na chwilę myszkę na bok by przyjrzeć się jak dana gra wygląda „od kuchni", tzn. co się właściwie na nią składa i jak powstaje. W tym celu weźmiemy pod lupę gry role playing firmy SSI.

Każdy fan RPG, który próbował ułożyć własny scenariusz gry wie, że storzenie czegoś wciągającego, wiarygodnego, a co najważniejsze oryginalnego jest dosyć trudne. Odnosi się to w dwójnasób do komputerowych odpowiedników RPG. Mistrz gry może w każdej chwili zaimprowizować, własną pomysłowością załatać na poczekaniu dziury w akcji. Maszyna tego nie potrafi, więc wszystkie możliwe działania i ścieżki, którymi może toczyć się akcja trzeba dokładnie określić, a potem zakodować w programie komputerowym. Na szczęście nie trzeba pisać każdej gry od zera. Gdyby tak było, fani komputerowego RPG musieliby okresowo się hibernować, żeby dotrwać do wydania następnego



tytułu. Każda firma wypracowuje swój tzw. „engine", co po polsku nieźle oddaje słowo „jądro". Engine jest podstawowym zespołem ogólnych procedur do kreowania świata gry. Dopiero na tym fundamencie buduje się właściwą grę, a raczej serię gier.

Jak to wygląda w praktyce, możemy się dowiedzieć z dwóch produktów SSI: UNLIMITED ADVENTURES i DUNGEON HACK szczegółowo omówionych poniżej. Są to wprawdzie gry, ale takie, które pozwalają w różnym stopniu ingerować w wewnętrzne mechanizmy swojego kodu. Bezpośrednie manipulowanie przy ich jądrze wymagałoby sporej wiedzy i byłoby kłopotliwe nawet dla samych programistów. Dlatego pisze się specjalistyczne edytory, które przyspieszają prace nad grą. Dany „engine" z niewielkimi modyfikacjami wystarcza do opublikowania w stosunkowo krótkim czasie kilku tytułów. Poźniej postęp w branży wymusza stworzenie doskonalszego. Każdy taki znaczący skok jakościowy zamyka starą, a otwiera nową serię RPG.

■ ■ ■

Kto dziś pamięta starą serię gier FORGOTTEN REALMS, czyli takie tutuły jak POOLS OF RADIANCE czy CURSE OF THE AZURE BONDS? Były to obok serii ULTIMA pierwsze poważne tytuły RPG na PC. UNLIMITED ADVENTURES jest maszynką do robienia tego typu gier. SSI udostępniła graczowi wszystkie narzędzia do realizacji i testowania własnego scenariusza, który potem można dać kolegom do rozegrania. Jedyną różnicą pomiędzy UA a profesjonalnym edytorem gry używanym przez SSI, jest nieautonomiczny produkt końcowy. UNLIMITED ADVENTURES jest generatorem aplikacji, w którym by zagrać w stworzoną samodzielnie grę, trzeba najpierw uruchomić edytor. W komercyjnym produkcie dostaje się natomiast samodzielną grę, którą uruchamia się bezpośrednio.

UA oferuje do dyspozycji scenariusz próbny, szkielet na którym można szybko wypróbować co robią poszczególne opcje oraz gotową, pełną grę pt. HEIRS TO SKULL CRAG. Proces tworzenia nowej gry składa się z czterech głównych części.

GAME SETTINGS – zmiana ogólnych ustawień gry. Trzeba ustalić, w którym punkcie wpuścić drużynę w świat gry, ile punktów doświadczenia mają bohaterowie na starcie oraz jaki mają ekwipunek (przedmioty, pieniądze, relikwie).

EDIT MODULES – tutaj tworzy się, a następnie skleja ze sobą wszystkie mapy. Andrzej Sapkowski napisał niedawno w Nowej Fantastyce jak ważna dla powieści fantastycznej jest dobra mapa i jak trudno ją zrobić. Można spokojnie powiedzieć, że w komputerowej grze RPG jest podobnie. Każdą mapę można edytować, z osobna wybierając podkład graficzny, miejsca do przejścia, miejsca zablokowane. W zależności od tego czy drużyna poruszać się będzie po terenie otwartym czy zamkniętym może być kilka, kilkanaście rodzajów obstrukcji, od bagien po zabarykadowane drzwi. Na mapie można wybrać miejsca, w których wędrująca drużyna np. spotka kogoś albo zostanie przeteleportowana. Są to tzw. wydarzenia (ang. events). Wydarzenia można łączyć w łańcuchy wydarzeń.

ART GALLERY – najbardziej żmudna część tworzenia gry to wykonanie grafiki. UA oferuje własny edytor, jednak znacznie wygodniej jest skorzystać z osobnego programu, np. Deluxe Paint II. Możemy zmienić prawie wszystkie graficzne elementy gry w tym ikony, sprite'y, obrazki na tło, wygląd domów, terenów, potworów, itd.

MONSTER EDITOR – menu umożliwiające wgląd i zmianę charakterystyk potworów, które pozostają dla graczy nieznane. Kiedy beztrosko wyrąbujesz sobie mieczem drogę, rzadko kiedy zdajesz sobie sprawę z jak skomplikowanym stworem masz do czynienia. Składają się nań cechy główne typu inteligencja, siła oraz poboczne jak płeć czy wiek. Dodatkowo dla każdego monstrum można wybrać odrębną strategię ataku, co daje namiastkę sztucznej inteligencji. Potwory mają też różne mocne strony jak i słabości, np. zielony smok jest odporny na klingę miecza, ale ulega czarom HOLD i CHARM. Niektóre mogą nawet posiadać skarby lub cenne przedmioty.

Pomimo, że UNLIMITED ADVENTURES zawiera bogate biblioteki potworów oraz grafiki wszelkiego rodzaju, nad wykonaniem własnej gry trzeba spędzić w najlepszym wypadku kilkadziesiąt godzin, co nie jest zbyt zachęcające. Z pewnością brakiem edytora jest, że niektórych rzeczy zamiast pracowitego wstukiwania nie można robić półautomatycznie. UA przypomina trochę zwłoki w prosektorium. Są ciekawym studium anatomicznym, ale trochę już nieświeże.





SSI'93

PC: VGA, SB

ROLE-PLAYING

60% Grafika | 60% Dźwięk | 60% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT

Ile to już gier mających na celu wprowadzenie najmłodszych posiadaczy komputerów w dziedzinę nazywaną „Animated Adventure" powstało w ciągu kilku ostatnich lat? Wystarczy wymienić takie tytuły jak MIXED-UP FAIRY TALES, genialne opowieści o samochodziku PUTT-PUTT i misiu FATTY BEAR... Jednak żaden z tych programów nie realizował w tym stopniu założeń swoich autorów, co ostatni hit firmy SANCTUARY WOODS – ONCE UPON A FOREST.

Świetna grafika, kapitalne dźwięki, sterownik dostosowany do poziomu kilkuletnich brzdąców – to zalety gry rzucające się od razu w oczy. Dzieciaki nawet nie muszą umieć czytać, ponieważ zastosowana została synteza mowy (język angielski). Dodatkową atrakcją może być niewielki leksykon kwiatów. Każde napotkane zielsko można obejrzeć pod lupą i usłyszeć jego angielską nazwę.

■ ■ ■

Pewnego dnia wujek Cornelius sporządził model helikoptera. Na nieszczęście eksperyment wymknął się spod kontroli. Wyżej wspomniany obiekt zaczął latać w kółko, a wszystkie dzieciaki usiłowały go złapać. Gdy w końcu się udało, najmłodsza – Michelle zjadła, nie wiedząc czym to grozi, muchomora. Od razu zapadła w stan śpiączki. Stary Cornelius niewiele mógł zrobić bez odpowiednich ziół, dlatego wysłał Russella, Edgara i Abigail na ich poszukiwanie.

FIRMY SSI

DUNGEON HACK

Zarówno tytuł gry jak i jej idea nawiązują do onegdaj sławnego NET HACK. Królował on w zamierzchłych czasach tekstowych terminali, początkowo powstała bodajże jego wersja unix'owa, później pojawił się na innych platformach, w tym dos'owa wersja na PC. Swój szybki rozwój NET HACK zawdzięczał temu, że autorzy udostępnili kod źródłowy gry, który był stopniowo udoskonalany przez innych programistów. Dzisiaj trudno sobie wyobrazić jak mogła przykuwać graczy na długie godziny do monochromatycznego monitora mapa składająca się z kropek, przecinków, gwiazdek i innych znaków ASCII, oraz sporadyczne komunikaty. Wiem, że to możliwe, bo sam swego czasu złapałem tego bakcyla. Braki w stronie wizualnej NET HACK nadrabiał potężnym generatorem lochów. W parę minut potrafił stworzyć skomplikowane, wielopoziomowe labirynty rojące się od potworów i usłane skarbami. Zadaniem gracza było jak najgłębsze spenetrowanie lochów, czy bardziej prozaicznie – po prostu przetrwać do końca. Jeśli zginęło się po drodze, można było zawsze ponownie wejść do lochów innym śmiałkiem. To jak daleko się posunąłeś, mierzyło się dystansem od zwłok poprzedniego wcielenia.

Autorzy DUNGEON HACK nie wnieśli w zasadzie nic nowego poza zapewnieniem grze oprawy graficznej typowej dla teraźniejszego kanonu komputerowego RPG. No i nie udostępnili kodu gry. A poważnie – DUNGEON HACK jest propozycją ciekawą, choć na pierwszy rzut oka tego nie widać. Zadanie jest proste. Trzeba wydostać z opuszczonego lochu magiczną kulę i zwrócić ją czarownicy, która cię tam posłała. Całe złoto i wszystkie klejnoty, które znajdziesz po drodze, są twoje. Przed rozpoczęciem rozgrywki można wcielić się w jednego ze sławnych bohaterów lub stworzyć zupełnie nową postać.

Gra przypomina grafiką oraz sposobem obsługi serię EYE OF THE BEHOLDER, jednak tak jak swój pierwowzór DUNGEON HACK nie zawiera elementów fabularnych. Nie ma tu drużyny, zadań pobocznych i temu podobnych rozwarstwiaczy – gracz zmaga się sam na sam ze śmiercią czyhającą w lochu. Od tradycyjnej gry RPG wyróżniają go dwa menu.

DUNGEON GENERATION – lochy w grze są randomizowane. Po polsku oznacza to tyle, że za każdym razem będzie inny układ labiryntu. Maksymalnie może być dwadzieścia pięć poziomów, ale pamiętaj że legendarny bohater Urlithani Windleaf dotarł najdalej do poziomu 23, o czym świadczą tu i ówdzie bielejące kości, a nikt nie zaszedł dalej niż on. Można swobodnie regulować ilość potworów, skarbów i jedzenia, którą znajdziemy w labiryncie, jak również częstotliwość występowania iluzorycznych ścian, kluczy, pułapek, wilczych dołów. Można włączyć system podpowiedzi, ewentualnie wyłączyć wielopoziomowe zagadki. Przy tych wszystkich zmiennych DUNGEON HACK udostępnia automapę.

GAME ENVIRONMENT – określa tzw. szanse gracza na przeżycie. Jest tu kilka wskaźników, między innymi jak szybko bohater trawić będzie swoje racje oraz jak silne będzie działanie trucizn. Pozostałe określają liczbę i siłę potworów oraz ich umiejętności magiczne.

DUNGEON HACK przyjmuje w stosunku do wcześniejszego UNLIMITED ADVENTURES skrajnie różną pozycję. O ile poprzednik był zbyt manualny, o tyle można powiedzieć, że DUNGEON HACK jest na tyle automatyczny, iż przestał już być właściwie edytorem. Zaletą takiego rozwiązania jest niewątpliwie możliwość stworzenia „nowej gry" w ciągu minuty. Kosmetyczne zmiany ograniczają się do usunięcia elementu, którego nie lubimy, bądź mamy z nim trudności (np. iluzoryczne ściany) lub regulowania poziomu trudności. DUNGEON HACK jest opóźniony o jedną generację w stosunku do najnowszej serii gier SSI. Ze względów komercyjnych na edytor go obsługujący przyjdzie nam poczekać. Ale tylko do momentu aż ukaże się czwarta generacja gier.

User Jama

SSI'93
PC: VGA, SB
5
ROLE-PLAYING
80% Grafika | 60% Dźwięk | 90% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT



ONCE UPON A FOREST



Rozpoczynasz w domu wujka. Zbieraj po drodze wszystkie przedmioty potrzebne do wykonania helikoptera – jeszcze się przydadzą. Już w domku znajdziesz sznurek, deski i kółka zębate. Na zewnątrz leży kupka kamyków, które w razie potrzeby odstraszą wilka. Na otwartej przestrzeni Abigail zostanie porwana przez sowę. Należy ją tylko trochę postraszyć wspomagając swój głos liśćmi.



Następnego ranka dotrzecie do rozwidlenia dróg. Znajdziesz tu kawałek drewna świetnie nadającego się na procę. Najpierw skieruj się na północ. Po spenetrowaniu wyschniętych bagien wejdziesz w posiadanie gumki i kamieni. No, teraz masz już wszystko, co potrzeba do wykonania procy, łącznie z amunicją. Wróć na skrzyżowanie i tym razem idź na wschód. Nad rzeką ptaki odbywają naradę. Pod przymusem opuściły swoje mieszkania po drugiej stronie rzeki i teraz nie mają gdzie się podziać. Opowiedz im o opuszczonych bagnach i jeszcze raz udaj się na rozwidlenie.

Obierz ostatnią drogę, którą jeszcze nie chodziłeś. Przy przeprawie przez wodę zostaniecie zaatakowani przez Sebastiana. Niech Edgar strzela z procy, Abigail chwyci węża za ogon, a Russell grzmoci kijem w łeb strasznego potwora. Nie ma to jak współpraca!

Na drugim brzegu okaże się, dlaczego ptaki opuściły swe domki. Smród spalin i hałas, który powodują maszyny jest rzeczywiście nie do zniesienia. Za chwilę napadnie was lis. Wyślij Edgara i Russella na wzgórze, a Abigail tak manewruj, aby wciągnąć rozbójnika na równoważnię. Wtedy zrzuć kamień i kłopot z głowy. Po raz kolejny morał z udanej akcji jest taki, że nie ma to jak praca w zespole.

Kilka kroków dalej znajdziesz jedno z ziół potrzebnych do wyleczenia Michelle. Zabierz je, a także dziwny kawałek drewna. Ponieważ zbliża się noc, pora na odpoczynek. Rankiem udajcie się na wykopaliska. Ludzie niszczą przyrodę – to smutny fakt znany nie tylko z gier komputerowych. Tunel otwór przy pomocy drewienka i biegnij w prawo. Na skałach rośnie drugie niezbędne ziele. Aby je zdobyć, trzeba skorzystać z wynalazku Korneliusa. Jeżeli uważnie zbierałeś każdy znaleziony przedmiot w czasie drogi (nawet te nie wymienione w opisie), to powinieneś mieć wszystkie części. Poskładajcie szybko helikopter i w górę! Za którymś podejściem uda się zdobyć zielsko i będzie dzieci mogli wrócić do domu na zasłużony odpoczynek i szklankę zimnego mleka.



Bamse



SANCTUARY WOODS'95
PC: VGA, SB
PC CD 1
PRZYGODOWA
90% Grafika | 95% Dźwięk | 90% Miodność
Cena w zł. zawiera VAT







Jak przyjemnie być młodym! Ja, Eloi, mam już niestety najlepsze lata dawno za sobą. Widziałem dużo i zwiedziłem prawie cały Eden. Byłem świadkiem jak upadały imperia, rodziły się nowe, umierali władcy, zmieniały się imiona i nazwy. Nie zmienił się tylko świat, który zawsze pozostaje taki sam. Taki jak wtedy, gdy dinozaury potrafiły porozumieć się z ludźmi.

Miejscem spotkań wszystkich pterodaktyli był Biały Łuk, otoczona górami świątynia, w której dokonywano wszystkich najważniejszych obrzędów. Stamtąd wyruszałem w każdą z moich podróży, a najciekawsza z nich wiązała się z małym księciem Adamem. Dziad Adama, Priam, nosił także nadane mu przez lud Mushaar imię Architekta. To on wzniósł Cytadelę Mo, dzieło geniusza posiadające nieodkryty po wsze czasy sekret – drapieżne dinozaury nie mogły przestąpić jej murów. Potomkiem Priama był Vangor, który zawarł pakt z królem tyranozaurów Moorkusem Rex, w sojuszu z nim uczynił swych podwładnych niewolnikami. Od tego właśnie momentu datuje się wzajemna nieufność między rodzajem ludzkim a dinozaurami. Mnie udało się przeżyć wieki, po to by móc dzisiaj opowiedzieć o wszystkim.



Dinozaury się w grobach przewracają, widząc jak cywilizacja konsumuje ich tragedię.

■ ■ ■

Francuska firma CRYO w swej trzyletniej historii stworzyła sześć gier: DUNE, KGB, MEGARACE, DRAGON LORE, COMMANDER BLOOD oraz właśnie LOST EDEN. Zapowiada też kilka kolejnych, z których najciekawiej zanosi się ALIENS: THE COMIC ADVENTURE.

Każda z wydanych gier była na swój sposób niezwykła, ale co charakterystyczne – żadna z nich nie stała się wielkim przebojem, może poza MEGARACE, który cieszy się dużą popularnością ze względu na powstałe wersje na różne konsole. CRYO można lubić bądź nie lubić, dość jednak powiedzieć, że są obecnie obok firmy TRILOBYTE (7TH GUEST, 11TH HOUR) najlepsi w 3D STUDIO, na którym to zrobione zostały począwszy od MEGARACE wszystkie ich tytuły.

W LOST EDEN gra się bardzo przyjemnie, bo sporo się w niej dzieje, poznaje się przy okazji z bliska zdemonizowane w „Parku Jurajskim" dinozaury. Sam pomysł jest nietuzinkowy, a jego realizacja – wspomagana świetną grafiką i bardzo nastrojową „muzyką plemienną" – bardzo efektowna. Poruszanie postaci jest toczka w toczkę jak w DRAGON LORE, statyczne screeny łączą się z filmikami ilustrującymi przemieszczanie się pomiędzy obszarami.

LOST EDEN przeznaczony jest dla młodszych graczy. Powiem tak: jeśli chcesz zobaczyć ładne rzeczy i uczciwie pograć sobie przez kilkanaście (ale nie więcej) godzin, LOST EDEN zapewnia ci to jak w banku. Podobnie ma się przecież sprawa z MAD DOG MCREE – bawisz się świetnie, tylko szybko się to urywa. Nowa gra CRYO nie jest długa ani zbyt męcząca. Uwzględniając, że będą w nią grali w dużej mierze nowicjusze, proponuję błyskawiczny opis.

NIEWOLA

Od początku byłem świadkiem tych zdarzeń. Doradzałem młodemu księciu, zdobywałem dla niego informacje, byłem za przewodnika.

Po rozmowach z ojcem, mnichem i odwiedzeniu Eloi, Adam zdecydował się na potajemne opuszczenie murów Cytadeli. Droga zaprowadziła go do górskiej jaskini, gdzie zdobył nóż oraz muszlę. Używając tej ostatniej mógł otrzymywać alegoryczne podpowiedzi co do dalszego celu wyprawy.

LOS

W Cytadeli Adam wziął od mnicha talizman, i zanim wszedł do komnaty Jabbera, wręczył go Dinie. Kieł został włożony w szczękę mumii i wtedy w nie odwiedzanej przez wieki komnacie odkryliśmy wyryte na skale inskrypcje. Zawarta w nich wiedza głosiła, że tylko w przypadku gdy ludzie i dinozaury zjednoczą swe siły, tyrania króla Moorkusa Rexa zostanie obalona.

Pryzmatu, który pozwala na widzenie więcej niż zewnętrznej istoty rzeczy, należało użyć na błyszczącej płycie w komnacie mnicha. I chwilę potem podjęta została historyczna decyzja: młody syn kró-

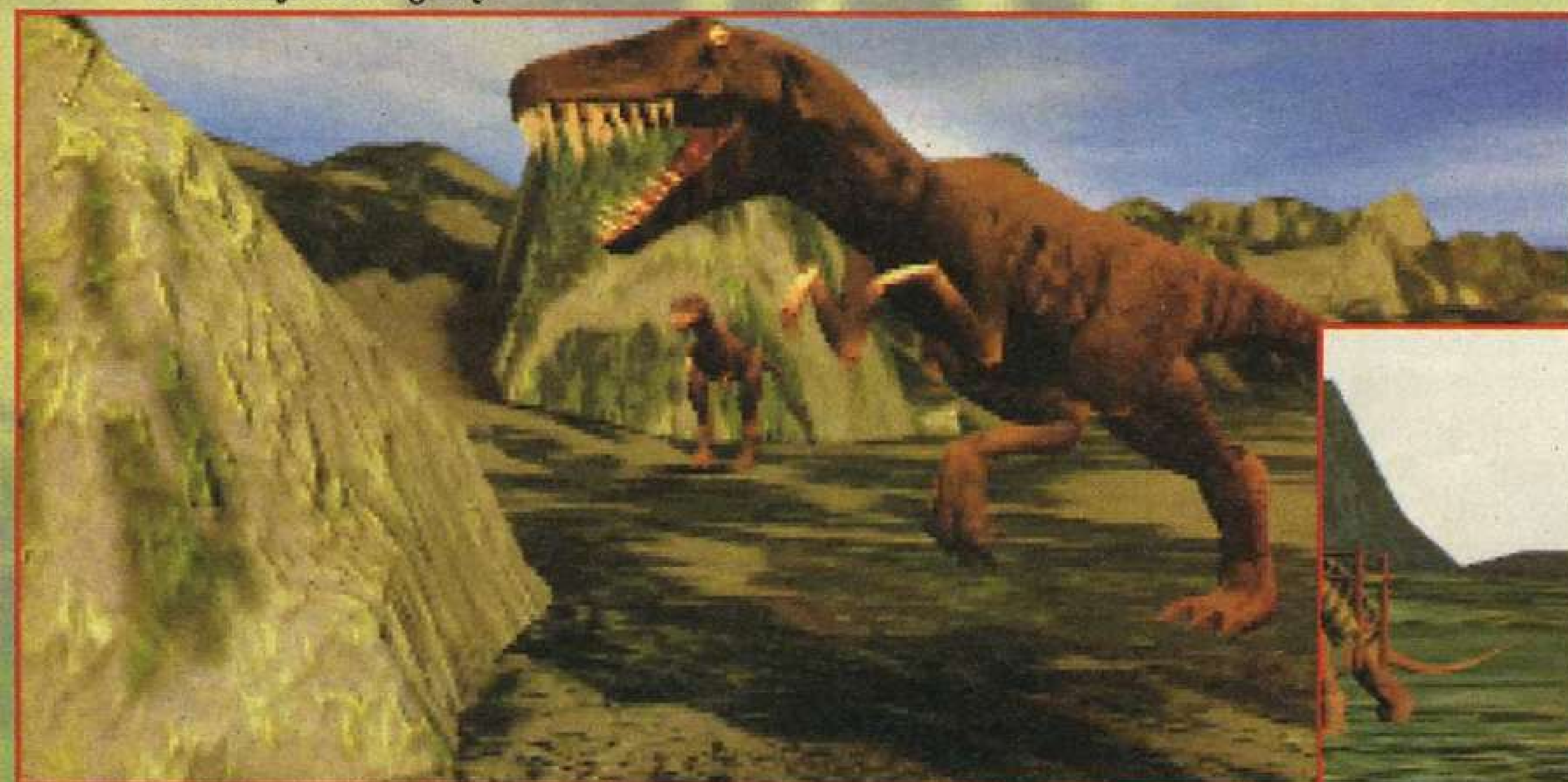
CRYO'95

PC: VGA, SB

PC CD 2

PRZYGODOWA

80%	80%	90%	159,-
Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT





la zebrał drużynę, wraz z którą miał wyruszyć. Wśród nich byłem i ja.

POPRZEZ KONTYNENTY

Pierwszą stacją naszej podróży była dolina Chamaar. Adam włączył tam do swej drużyny Thugga, w lesie napotkał Chong. Proces budowania cytadel na kolejnych kontynentach był podobny: najpierw należało odszukać w lesie grzyby (te większe spośród dwóch rodzajów), następnie nakarmić nimi brontozaury, potem pokazać im magiczny flet. Wkrótce potem w dolinie pojawiły się tyranozaury. Jedynymi istotami zdolnymi je pokonać w bezpośredniej walce były welociraptory, ale te znane były ze swego lenistwa. Był jednak pewien sposób, by je nakłonić do walki...

T EDEN

Tymczasem udaliśmy się do Uluru. Po zbudowaniu tam cytadeli i przepytaniu wodza miejscowych, Adam dowiedział się o istnieniu koczowniczego ludu Kobu zamieszkującego wschodnie tereny Koto. Po odwiedzeniu ich Adam zadecydował, żeby powrócić do Uluru. Rezydujący w grocie wódz Ulan poprosił o dostarczenie trzech rytualnych masek przodków. Podarował też artefakt niezbędny do zachęcenia welociraptorów do walki, najpierw jednak trzeba było zaspokoić ich chciwość, przynosząc im złoto znad jeziora w Chamaar.

Od Kommali Adam otrzymał pierwszą maskę, triceraptopom podarował znalezione w lesie gniazdo, to które nie zawierało jajek. Przegoniwszy tyranozaury z Uluru, odwiedziliśmy Narrima, przywódcę żyjących w środowisku wodnym dinozaurów. Gdy zobaczył rodowy nóż władców Mo, zobowiązał się pomóc przedostać się do otoczonej morzami Doliny Rozpaczy. Adam uzyskał tam pomoc od Tahloomiego, najpierw okazał mu kamień ze znakiem krzyża. Nie uwierzycie, ale przepłynęliśmy morze na drewnianych tratwach.





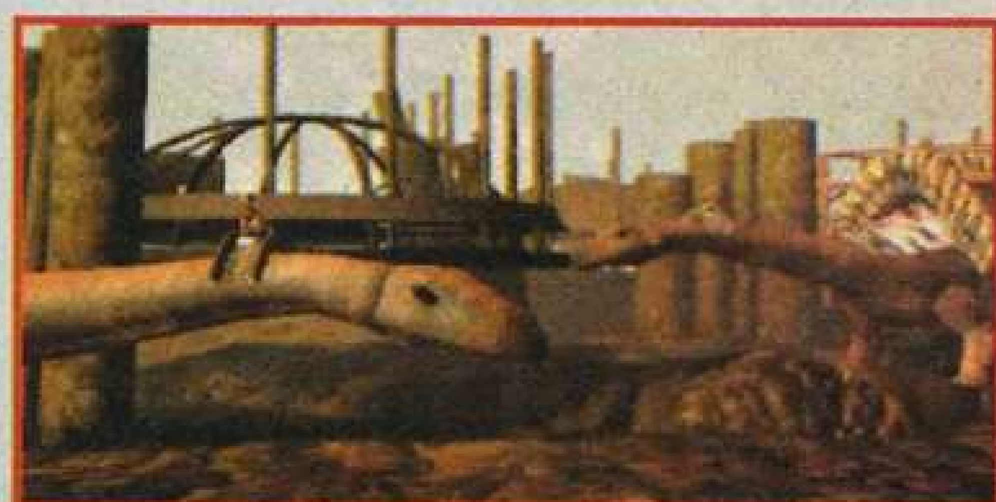
JEST JAK W NIEBIE

Wylądowaliśmy w krainie Cantury. Szef tubylców, przypominający bardziej roślinę niż zwierzę Castra, wziął jako zakładniczkę Eve w zamian za Dinę. Odszukaliśmy ją w dolinie Tamary, trzeba było z pomocą tabliczki telepatycznie przywołać obraz tyranozaura Moorkusa. Dinę należało przewieźć do Castry, po zbudowaniu cytadeli w tej krainie, Adam zdobył kolejną maskę.

W kilku dolinach pojawiły się triceratopy, nasz przywódca musiał zagrać im na flecie melodię. Potem nadeszła wiadomość, że król Grzegorz przestąpił próg królestwa zmarłych. Balsamowanie miało się odbyć w jaskiniach w pobliżu Mo. Natychmiast powróciliśmy do Cytadeli, Adam wziął z sali tronowej róg, wręczył go Jabberowi. Ceremonię prowadziła kapłanka, poprosiła Adama o dostarczenie w przyszłości miecza. Pogrzeb odbył się w Cytadeli, a następnie ciało złożone zostało w krypcie.

Dalszy szlak zaprowadził naszą grupę do Shandovry, położonej na północy Edenu bujnej krainy. Poznaliśmy tam siostrę Adama Shazię, wiodącą dotąd niemal pustelnicze życie. Wzniesiona została kolejna cytadela. Kapłanka z jaskiń teraz dopiero w zamian za miecz podarowała trzy instrumenty: dzwonek Adam dał mnichowi, Thugowi wręczony został bębenek, zaś trąbę Adam zatrzymał dla siebie. Cała trójka odegrała tyranozaurom z Shandowry serenadę, po której te poczuły słabość w nogach i pierzchły. Skalnemu plemieniu Castry Adam przekazał złotą rozgwiazdę, torbę pełną ziemi oraz kamień księżycowy.

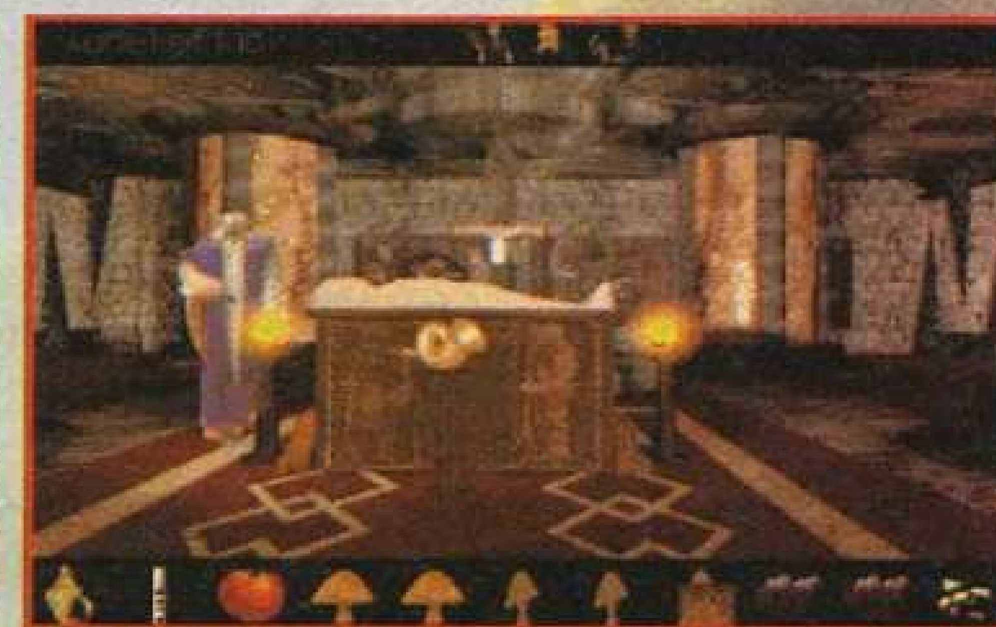




ZJEDNOCZENIE

W Cytadeli Mo znajdował się fresk z wizerunkiem tyranozaura. Adam wbił w niego miecz, poprzez korytarze labiryntu przeprowadziła wszystkich Shazia. Adam wziął pod pachy ogromne jajo i osobiście przetaszczył je do Białego Łuku, gdzie zostało złożone. Castra zaserwował specjalne zielsko, dzięki któremu Adam zdołał się przenieść do Doliny Mgieł – po uprzedniej śmierci, ma się rozumieć. Bóg wszystkich dinozaurów rozmówił się z Adamem. Mając pięć tabliczek, można było zaryzykować złożenie wizyty w legowisku Moorkusa Rexa. Adam wkroczył tam osobiście, my czekaliśmy na zewnątrz. Nie znam szczegółów, co tam zaszło, ale wiem, że króla tyranozaurów nigdy więcej nie widziano już żywego. Potem zgromadziliśmy się wszyscy w Białym Łuku. Miał rozstrzygnąć się los egzystencji wszystkich dinozaurów. Skorupa pękła, wnętrze było puste. Nie było przyszłości dla dinozaurów.

Micz







Dystrybutor: zapowiada IPS Computer Group
Aktualnie gra dostępna w: CD Projekt i Digital Multimedia Group

















Sporo ostatnio było narzekania na kolejne ukazujące się przygodówki. W tej czegoś brakowało, tamta byłaby nawet dobra, gdyby nie katastrofalny sterownik, jeszcze inna zawierała absurdalne zagadki. I wtedy właśnie zaatakował DISCWORLD. Gra oparta została na prozie angielskiego pisarza fantasy Terry'ego Pratchetta. Szerzej o Mistrzu i jego twórczości piszemy w KGB. Pratchett reprezentuje cyniczny typ poczucia humoru, wyśmiewa wszystko co racjonalne, dodatkowo uwielbiając drwić ze śmierci. Łączy pozornie naukowe spojrzenie z wyświechtanymi schematami fantasy i jednocześnie kreśli bardzo barwny świat, w którym wszystko jest na opak w stosunku do naszej rzeczywistości.

Na takiej bazie powstała najlepsza jak na razie w tym sezonie przygodówka. Grafika DISCWORLD w swojej klasie nie ma sobie równych. Plansze składają się nawet z pięciu ekranów, otoczenie żyje – w rzece skaczą ryby, z kominów sączy się dym, fruwają ptaki, motyle. Zadziorny Rincewind i inne postacie wykonują mnóstwo dodatkowych czynności, i gdy się widzi wiele animacji (najlepszy był Bagaż naszpikowany strzałami), można boki zrywać. Tematy muzyczne są bardzo zróżnicowane i miłe dla ucha. Najważniejsze są jednak logiczne zagadki, tak że po odkryciu właściwego rozwiązania nie krzyczy się: „Co za głupi pomysł!", ale „Jak mogłem na to wcześniej nie wpaść!".



W grze występuje cała masa sprytnych zmyłek. Warto zwrócić uwagę, że akcja nie jest liniowa – od razu na początku ma się dostęp do większości lokacji, potrzebne do ukończenia danego aktu czynności można wykonywać równolegle. Widać, że wymyślający scenariusz ludzie to profesjonaliści w każdym calu, którzy stworzyli dzieło na miarę SECRET OF MONKEY ISLAND. Jedynym uchybieniem jest spora ilość „chochlików" (Anglicy mówią na to „bugs") występujących podczas gry. Niektóre postacie czasem znikają, również kilka innych rzeczy obnaża programistyczne luki (spróbujcie w czwartym akcie ponownie ustawić drabinę przy szopie). Gra potrafi się nieraz zawieszać. Powyższe uchybienia nie przeszkadzają jednak oczywiście w pomyślnym zakończeniu przygody.

Z 50 MB wersji dyskietkowej całość idzie w istotę gry. Koniecznie czytajcie wszystkie dialogi, gdyż są one szczerze śmieszne (ta gra aż się prosi by ją spolonizować). Wersja CD-ROM posiada dodatek w postaci digitalizowanej mowy, głosów użyczają postaciom aktorzy, m.in. komik z Monty Python Eric Idle (jako Rincewind), czy John Pertwee. Mówiąc krótko: DISCWORLD pozwala doskonale bawić się przez wiele godzin – co chwila jest się świadkiem nowych skeczy i nawet w przypadku gdy nie wie się co robić, wściekłość zwyciężana jest przez ciekawość. Sto godzin urozmaiconej zabawy to stuprocentowe zwrócenie się zapłaconych za grę pieniędzy. Dla fanów przygodówek ukończenie DISCWORLD powinno być świętym obowiązkiem.

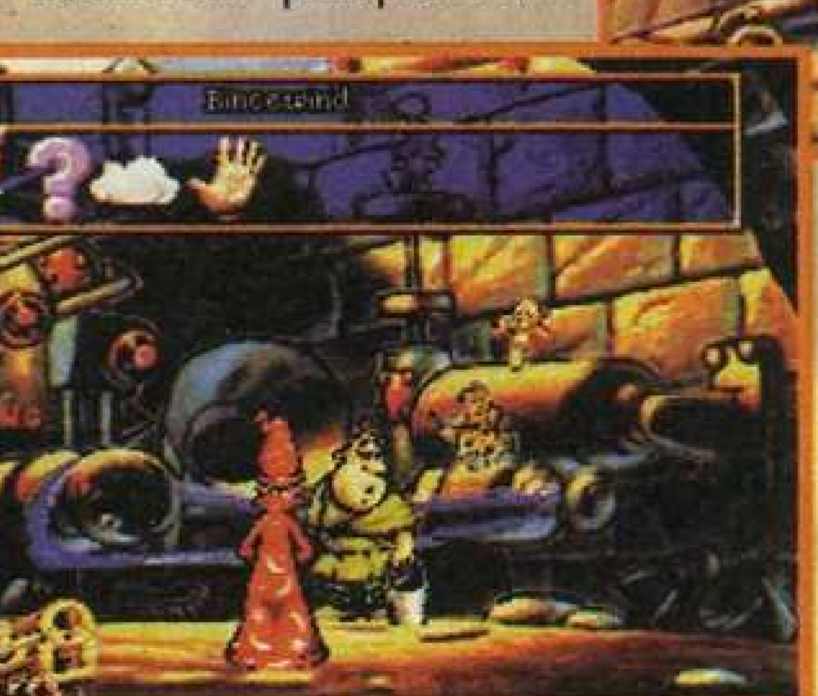
SŁABO WYREGULOWANA MAGIA

Pora zwlec się z pryczy, bo za oknem już prawie południe. W głowie brzęczą jeszcze odgłosy wczorajszej awantury. Zdaje się, że obiecałeś zlokalizować kryjówkę jakiegoś smoka. Poza tym nic więcej nie pamiętasz. Z szafy wyjmij sakiewkę, po zejściu na dół zamku do małej komórki wróćcisz tu z miotłą, żeby spędzić drzemiący na szafie Bagaż. Bagaż ma żywiołową naturę i ani śladu mózgu, ale okaże się przydatny aż do samego końca przygody. Ma ostre zęby i dużo nóg, czasem zdradza nawet oznaki procesów myślowych, a tak w ogóle to jest bezgranicznie wierny swemu mocodawcy. Naczelny Czarodziej Ankh-Morpork – Arcykanclerz, którego znajdziesz na pierwszym piętrze w komnacie z lewej, wyjaśni szczegóły twojej misji.

Będziesz musiał skierować się do biblioteki, gdzie wręczywszy małpie banana otrzymasz księgę, którą zanieś czarodziejowi. Niby zdolny z niego sztukmistrz, ale do produkcji magicznej różdżki potrzebuje aż sześciu substratów!

Na pierwszy artefakt natkniesz się w jadalni. Zamień miotłę na pałeczkę, którą ma w posiadaniu starszy pan na wózku. Wyjdź na świeże powietrze i rozmów się z odpoczywającym na ławce adeptem sztuk magicznych, po czym otwórz bramę. Wychodząc zabierz żabę, zaś na zapleczu uniwerku zaopatrz się w worek nawozu. Na rynku stoi stragan, z którego zabierz pomidor. Ciśnij nim w tkwiącego w dybach nieszczęśnika, po wzięciu następnej sztuki poszukaj na ziemi spacerującego robaka. Zapoznaj się z kiśniejącym pod wieżą urwisem, a wówczas ten przedstawi ci w skrócie vademecum kieszonkowca. Testowanie nowych zdolności przeprowadź w zakładzie fryzjerskim. Przepytaj siedzącą na fotelu klientkę, przyjrzyj się rolce, którą ma na głowie. Fryzjer włoży po chwili rolkę do kieszeni i gdy go zagadasz, nie spostrzeże nawet jak ją wyjmiesz.

Ze sklepu z zabawkami wynieś zwój liny. Rozmowa z pałacowymi







DIS





z niego przyjrzyj się aparatowi, zwolnij migawkę i spróbuj pochwycić diablika. Ten ucieknie, po czym schowa się w dziurze pod uliczną rynną. Ty zaś zrób z posiadanej linki uprząż robakowi

gią, ale najprawdziwszym ogniem o temperaturze pieca hutniczego. Półżywy ze strachu rozpoczynasz drugi akt.

CZARODZIEJE I CUDOTWÓRCY

W dzisiejszych czasach roi się od potrafiących nowocześnie myśleć





Za grafikę nominujemy Discworld do Oscara w kategorii przygodówek



strażnikami sprowokuje ich bójkę. Z królewskiej ła-

SCWORLD

zienki weź lustro. Skacząc do położonej na południu Ankh-Morpork stajni zaczerpnij worek zboża. W alei przy pałacu znajduje się wmurowana w bruk klapa. Postój na niej przez chwilę, a zostaniesz katapultowany na dach kamienicy. Można stąd przejść na wieżę. Tylko nie zleć na dół, gdy pojawi się chudzielec z pustymi oczodołami, specjalista od kosy. Założenie na końcówkę masztu lustra zwabi na wieżę smoka. Uzyskasz wypalony w szkle jego oddech. Z dachu zrzuć jeszcze drabinę,

i wykorzystawszy go jako przynętę, złap uciekiniera.

Nie zaszkodzi zajrzeć do położonego na rynku psychiatryka, skąd zabierz siatkę na motyle. Na tyłach Niewidocznego Uniwersytetu przystawiona do okna drabina pozwoli dostać się do środka. Patelnia jest twoja. Teraz czas zanieść czarodziejowi wszystkie przedmioty.

Z różdżką prosto spod igły wyjdź na miasto. Dobrze szukaj w południowej części – gdy różdżka zacznie pulsować, natkniesz się na stodołę. Czym prędzej z niej czmychniesz, gdyż smok posługuje się nie jakąś tam podrzędną ma-

bestii. Nawet Wielki A'Tuin, ociężały żółw Dysku, posądzany był o skoki w bok z dorodnymi przedstawicielkami swego gatunku. Także Bagaż, mimo że intelekt miał rzędu temperatury pokojowej, potrafił wyczyniać całkiem rozumne sztuki. Nie chcąc być przez nich zawstydzany, musisz, panie Rincewind, ostro wziąć się do roboty.

Ze stodoły weź śrubokręt. W bibliotece przekaż cały zapas złota niepewnie wyglądającemu typowi, a w zamian otrzymasz złoty banan, który podaruj małpie. Otwarte zostaną wrota L-Przestrzeni, przez które przedostaniesz się do przeszłości Ankh-Morpork. Zaczaj się za węgłem i poczekaj aż nadejdzie złodziejaszek. Potem przesuń książkę w regale i przez tajne przejście w szafie wyjdź na zewnątrz. Z witryny położonego na rogu ulicy sklepu weź dzbanek. Złóż wizytę w knajpie i po spojrzeniu na umieszczony za plecami ochlapusa obraz przywłaszcz sobie jego szklankę, co zrodzi tęgie mordobicie. W parku zatkaj żabą paszczę drzemiącemu na ławce, zatrzymawszy ciąg powietrza, zdołasz pochwycić w siatkę motylka. Przystaw



przed wejściem drabinę do bębenka, dzięki czemu zdobędziesz pałeczkę.

Powróciwszy do teraźniejszości, weź z oberży prześcieradło oraz środek pieniący. W karczmie rzuć okiem na zielony drink, zamów jeden, weź szklankę oraz zapałki. Tymi ostatnimi rozświetlisz mrok





którą pochwyci Bagaż, i przez okno powróć na ulicę. U alchemika wsypanie do flaszki odrobiny zboża spowoduje niezłe zamieszanie, korzystając







z oczekującymi na audiencję, zainteresuje cię zwłaszcza wiadomość, że w Cieniach widziano złodzieja.

Wróć do L-Przestrzeni, na drzwiach toalety odnajdziesz grafitti, którego treść przyswój. W Cieniach na końcu ulicy znajduje się klub. Rozmów się z matronami, weź na oko zwłaszcza tę z prawej. Gdy podarujesz jej wór mąki, jajko oraz mleczko kokosowe, zostaniesz wpuszczony do przybytku. Czym prędzej wyskocz na zewnątrz, bo magia z pewnymi sprawami dość mocno się kłóci. Masz jednak kalesony, z którymi biegnij na rynek. Zobacz jak urwis przybija staruszkowi piątkę, gdy skończy podaruj mu kalesony. Stanik przyczep do drabiny, za chwilę zobaczysz po co. W Cieniach przybij murarzowi piątkę, a ujrzysz w swoim inwentarzu kielnię. Drabinę przystaw do szopy po prawej, cichutko wślizgniesz się do wnętrza. Tam połaskocz piórkiem złodzieja i odbierz mu klucz.

Do sklepu z zabawkami dostarczono lalki, przyda ci się jedna sztuka do zatkania komina. Na dole u alchemika włóż do paleniska beczkę prochu i doczep do niej linkę. Jej koniec wystawać będzie z rynny, podpal go. Tym sposobem do przepastnych czeluści Bagażu trafia pozłacana miotełka. To już ostatnia z sześciu rzeczy, na które polowałeś, teraz zanieś je wszystkie smokowi. Ten zbezczelnieje i zapowie, że nie ma zamiaru wynosić się z Ankh-Morpork, a w jego jadłospisie na najbliższą dobę umieszczonych już zostało sześciu delikwentów i ty jako siódmy. Masz lodowatą pewność, że coś z tym trzeba zrobić.

Pogadaj z handlującą na rynku wiedźmą. Najpierw da ci dywan, gdy ją zdołasz zagadać po raz drugi, zdobędziesz magiczną księgę, którą rozłożyła na straganie. Wejdź do L-Przestrzeni. Wyjętą z regału po prawej książkę zamień okładkami z księgą magiczną (kliknięcie jedną na drugiej) i wstaw tę pierwszą z powrotem na swoje miejsce. Poczekaj aż przywlecze się złodziej. Efektem zmiany przepisu okażą się metry sześcienne żółtej brei, którą jedynie jakieś zaklęcie z repertuaru Arcykanclerza zdołałoby uprzątnąć. W dobrym humorze wchodzisz w trzeci akt.

w komórce w Niewidocznym Uniwersytecie, zabierz krochmal. W jadalni przywal pałeczką w gong, z ławki na zewnątrz skubnij nieświeże śliwki. Nie zapomnij o wzięciu worka mąki z kuchni. Zaś z zaplecza uniwerku tym razem wytaszcz kubeł śmieci.

W przeszłości skieruj się do oberży. Narzuć prześcieradło i postrasz śpiocha, przyjrzyj się stojącemu przy łóżku pudełku z biżuterią oraz obrazowi. W karczmie w teraźniejszości przesłuchaj dokładnie przestraszonego jegomościa, ów poskarży się, że dręczą go spirytualne wizje. Odwiedź go jeszcze raz w przeszłości, teraz zdołasz otworzyć pudełko, w którym spoczywa przepustka. W teraźniejszości udaj się pod bramę Ankh-Morpork. W skrzyni znajduje się beczka z prochem oraz dynamit. Okaż przepustkę strażnikom. Wreszcie pełna wolność!

Znalazłszy się nad Krawędzią Świata (północ mapy) zdejmij latarnię z podpórki, potrząśnij palmą, zrzucony kokos chwyć w siatkę i przebij śrubokrętem. Udaj się też nad przepaść, gdzie Bagaż rozszarpie krzyżówkę kurczaka z dinozaurem. Po zajściu wzbogacisz się o piórko oraz jajko. Wśród ciemnego lasu, w chacie wiedźmy, kremem z kotła napełnij dzban.

Po powrocie do przeszłości zasadź się jeszcze raz w bibliotece i gdy zakapturzona postać dokona kradzieży, pójdź w ślad za nią i zaczekaj aż uda się do kryjówki. Powtórz tę czynność, ale tym razem udaj się wcześniej na miejsce, przekręć rynnę przy drzwiach, żeby polepszyć przepływ dźwięku. Przy pomocy przystawionej do rynny szklanki podsłuchasz rozmowę, w tym tajne hasło.



Wpuść motylka pod latarnię przy rogu ulicy. Przejdź przez L-Przestrzeń, ze sznurka przy straganie rybaka zdejmij suszącą się szatę. Po powrocie do kryjówki, przebrawszy się, poproś o możliwość uczestniczenia w seansie, podczas którego magiczne rezonansy o mały włos nie wycisną ci mózgu uszami.

Złóż odwiedziny rybakowi. Sznurkiem zwiąż wyłożoną na ladzie ośmiornicę, wrzuć ją do klozetu i wtłocz tam trochę kremu. Gdy teraz podrzucisz rybakowi do kawioru śliwki, ten uda się do świątyni spokoju, gdzie spotka go niespodzianka. Korzystając z jego omdlenia, zabierz złoty pas. W psychiatryku zdołasz się wreszcie dopchać do lekarza, po wizycie otrzymasz dwie karteluszki aż czarne od kleksów. Wpadnij tam raz jeszcze i porozmawiaj z oczekującą dziewczyną, od której dostaniesz autograf. Na rynku handlarz podaruje ci ciastko, które dostarcz pracującemu tuż obok przy maszynerii głupolowi. Ten szybko złamie sobie ząb i będzie potrzebował dentysty. Gdy fryzjer zobaczy kartkę z autografem, natychmiast się ulotni, co umożliwi własnoręczne przeprowadzenie stomatologicznego zabiegu.

Karteluszkę z kleksami przedstaw pałacowym strażnikom. Nie namyślając się wysyp bufonowi na głowę śmieci z kubła. Gdy ów pójdzie wziąć kąpiel, dosyp do wanny nieco środka pieniącego, a następnie podbierz czapeczkę. Wychodząc pogadaj



PROFANATOR ŚWIĄTYŃ

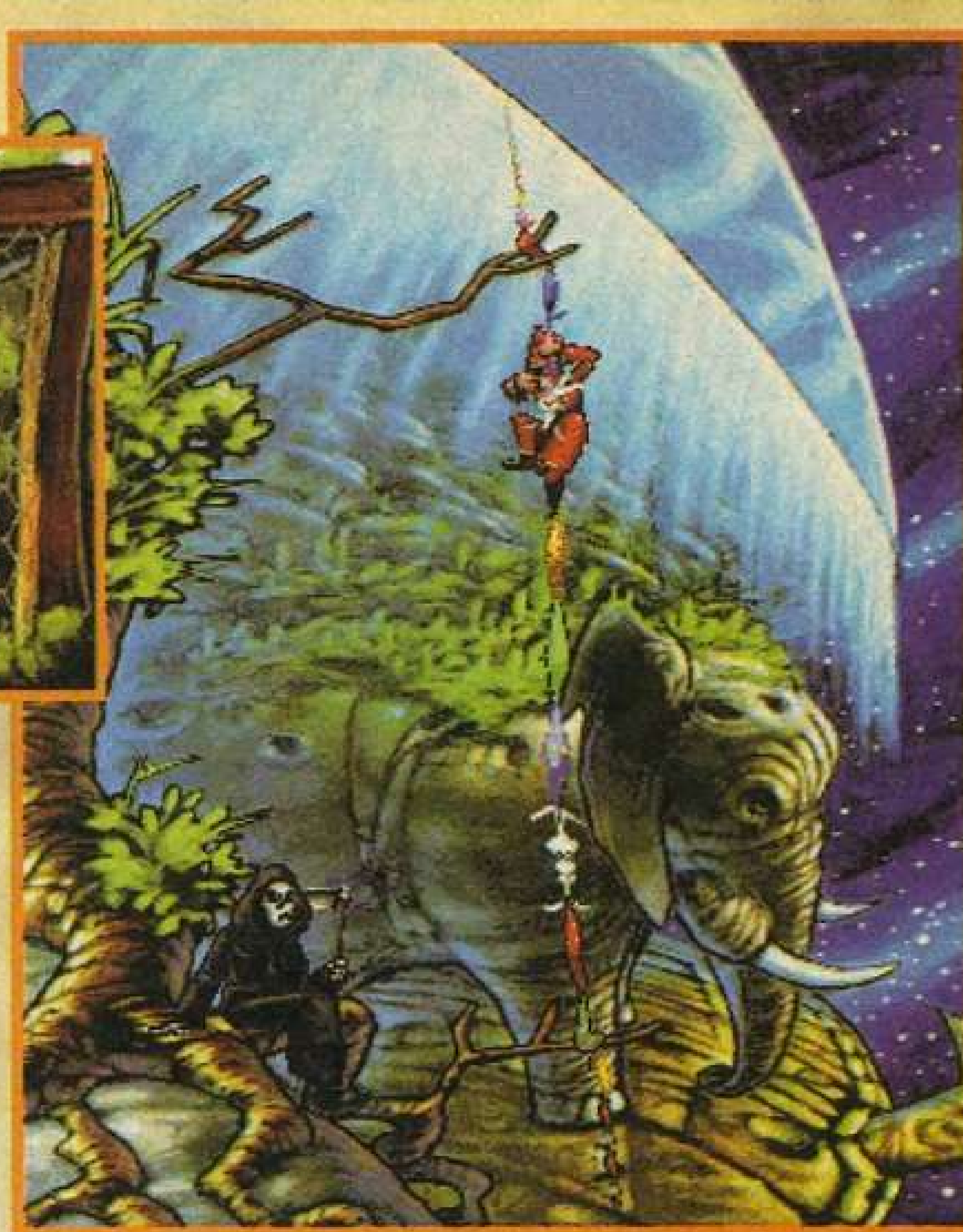
W świecie Dysku bogowie surowo rozprawiali się z ateistami. Po walkach z co bardziej opornymi pozostały ziemie tak puste, że nawet Śmierć nie mogła zbierać z nich swych plonów. Efektem ubocznym były też morza pełne niewidzialnych ryb i telepatycznych małży. Wkrótce i ty wejdziesz w konflikt z Najwyższymi. Na razie jednak kup na kredyt od handlarza papierową torbę, w której siedzą pijawki. Ze straganu weź jajko, z ziemi zaś wałęsającego się węża. Jest nazbyt ruchliwy, dlatego posyp go krochmalem i zanurz w nawozie. Dziwnym trafem zacznie przypominać pałeczkę, z czego skorzystaj aby podmienić węża na trzonek miotły, który dzierży starszy mag na wózku. Przedłuż nim siatkę na motyle. U fryzjera zaopatrzysz się w książkę przyjęć oraz sekator. Pałacowych strażników pozbędziesz się wręczając im drugiego kleksa, a następnie pijawki.



W lochu leży sobie szkielet, którego właściciel zszedł już grubo ponad rok temu. Dotknij go, a zdobędziesz kość. Z pałacowej wanny zabierz szczotę. Konwersując z alchemikiem spowodujesz, że ów opuści pracownię, dzięki czemu będziesz mógł wziąć aparat. W Cieniach w szopie natkniesz się na torbę, w której spoczywa nóż. Wzięta z kuchni Niewidzialnego Uniwersytetu łyżka pozwoli zdrapać sadzę znajdującą się w miejscu, gdzie wcześniej stał murarz. Mając już sadzę w inwentarzu, zbadaj ją, a rozsypie się na proszek. Będąc już tu zagadaj z matronami. Z komnaty Naczelnego Czarodzieja zgarnij kapelusz, z którym podążaj nad Krawędź Świata i tam umieść go na podpórce.

Pora się napić. W knajpie przyuważysz zielony drink, a zamówiwszy go u barmana wejdziesz w posiadanie robaka. W siedzibie Bractwa dadzą ci porcję ciasta. Wpadnij

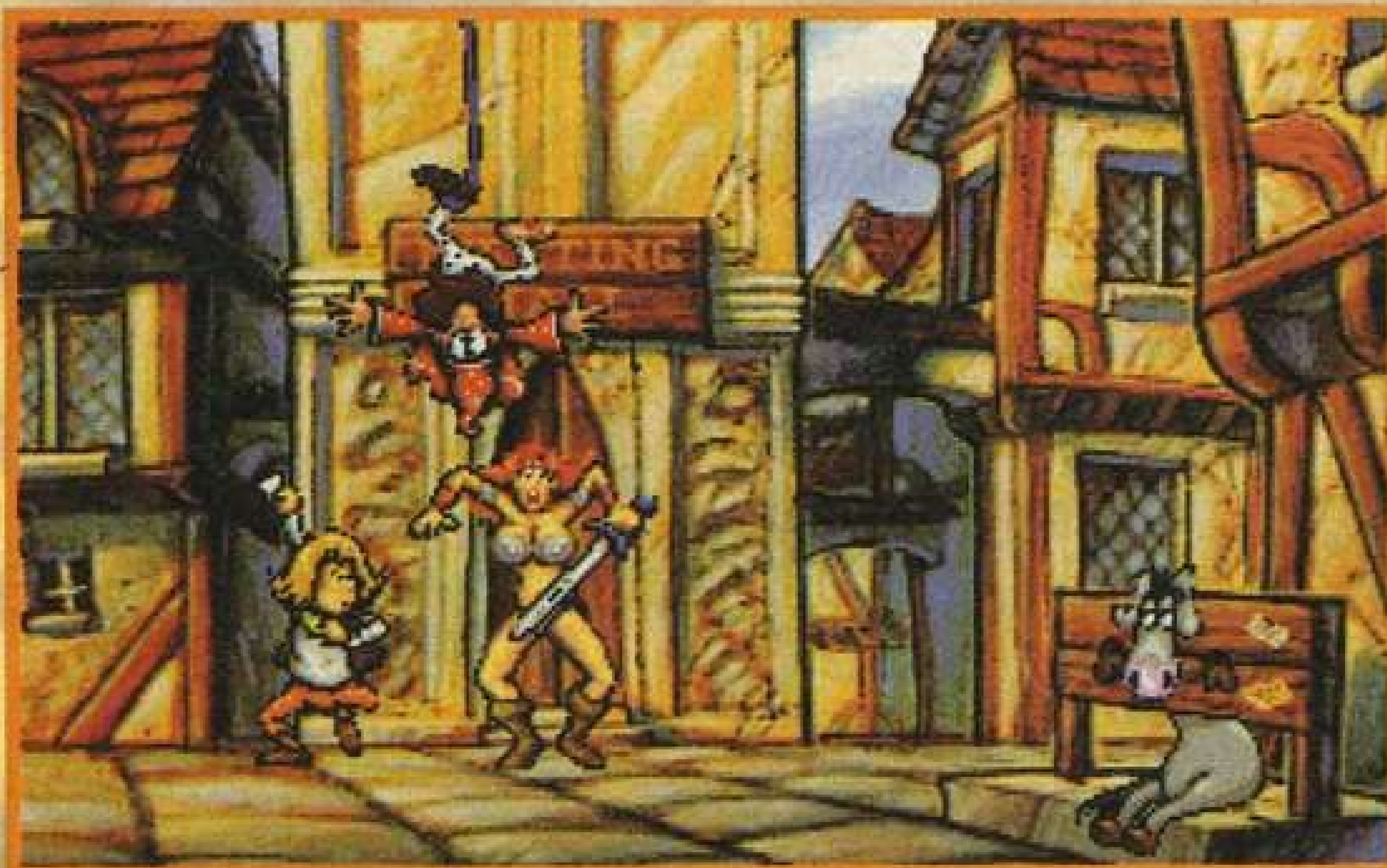
do lochu, gdzie przywiąż robaka do linki i połóż go jako przynętę przy dziurze, tuż obok celi. Złapany szczur po bliższej inspekcji okaże się być diablikiem, zamontuj go wewnątrz aparatu do robienia obrazków. Przed udaniem się z wizytą do oberży umocz kość w kleju, który znajdziesz w sklepie z zabawkami. Lepka kość zatka paszczę pieska, dzięki czemu zdołasz nawiązać pogawędkę z marynarzem. Przynieś mu od oberżysty jednego.



W przekwalifikowanym na agencję aktorską psychiatryku pokaż księgę przyjęć wschodzącej gwiazdce, ta odpłaci ci autografem. Z położonej w lesie studni zaczerpnij do dzbana trochę wody, następnie śrubokrętem odkręć korbę. W oberży dodaj mydło do wody. Poczłapawszy do stajni przyjrzyj się zderzakowi oślego powozu, nabrane na szczotę mydliny pozwolą oczyścić ją z brudu. Z jednej części zderzaka odczytasz adres rezydencji lady Ramkin, zaś z drugiej numer identyfikacyjny tegoż powozu.

Od rybaka pożycz obrazek ośmiornicy. Idź do rezydencji, gdzie zapukaj do drzwi frontowych i gdy pojawi się właścicielka posiadłości, ucieknij ścieżką na tyły jej domu. Stamtąd zabierz niebieską wiązankę, smycz oraz gwóźdź. Warto ponownie odwiedzić wiedźmę. W jej chacie spojrzawszy na walającą się na ziemi wełnę odkryjesz przejście. Owcę przystrój wiązanką. Wykonaną aparatem fotkę opraw w ramę obrazu ośmiornicy. Do inwentarza włącz młotek.

Nożem rozetnij gumowy pasek maszyny, przy której pracuje głupol. Wskocz na dach kamienicy i tam wykorzystaj nóż do odcięcia chustki przytrzymującej drabinę. Po zejściu na dół będziesz świadkiem twardego lądowania reprezentanta sławnych ninja. Słownie przekaż mu numer oślego powozu. Osioł trafi w umieszczone na rynku dyby, nie więc nie stoi na przeszkodzie, żeby sekatorem odciąć mu ogon. Przekomarzanie się z marynarzem sprawi, że ów podaruje ci wreszcie swój gwizdek, z którym udaj się nad Krawędź Świata. Tam skorzystawszy z niego przywołaj papugę, rzuć jej podpaloną laskę dynamitu i przy pomocy siatki wyciągnij z przybrzeżnych wód. Po odstawieniu jej do właściciela będziesz musiał powrócić jeszcze nad Krawędź i po wyciągniętej z kapelusza linie zeskoczyć na skorupę Wielkiego A'Tuina. Leży tam mały świecący przedmiot, to właśnie zagubiony gwizdek, który odnieś marynarzowi. Ten wreszcie zdradzi, że jedyną osobą zdolną robić tatuaże jest fryzjer. Złóż mu wizytę w lesie, okaż książkę przyjęć i odwiedź go w zakładzie. Zostaniesz skierowany do urwisa, który poproszono o oddanie kalkomanii



zacznie się zgrywać. Wdrap się na wieżę i tam użyj gumowego paska na końcówce masztu.

Pogadaj na rynku z amazonką. Musisz złożyć ostatnią już wizytę w lochach. Bufoni nawet w miejscu kaźni wciąż sypią dowcipami, korbą podkręć więc zawiasy łoża tego z prawej. Zza kaftanu wypadnie mu miecz. W uniwersyteckiej bibliotece w regale na prawo od zamkniętych wrót L-Przestrzeni znajdziesz magiczną księgę. Udaj się do wiedźmy, obejrzyj sobie stojące w jej chacie napoje. Zapytaj o nie staruszkę i gdy ta zażąda w zamian całusa, spałaszuj ciastko. Ognisty całus spowoduje, że babcia bez żalu zezwoli na zabranie eliksiru prawdomówności. Wpadnij do knajpy i w belkę przy stole blagiera wbij gwóźdź, a następnie zawieś na nim portret owcy. Podczas rozmowy z blagierem wlej mu do kufla trochę eliksiru. Dowiesz się o lokalizacji górskiej przepaści. Podczas dyskusji ze strażnikami wybierz sześć przedmiotów (oprócz majtek i okularów Zorro), wtedy zaskarbisz sobie ich przychylność.

Nad przepaścią wisi most. Rozłóż na nim dywan, wtedy nastąpi wodowanie mnicha. Znajdziesz się o dwa kroki od podziemnej części Świątyni Offlera. Bogowie bardzo nie lubią, gdy ktoś przybywa do tej jaskini. Naprzeciw położona jest ścieżka zdrowia, na której wciąż znajduje się wielu biegaczy, tyle że martwych. Jako przewodnika wybierz Bagaż, załóż mu smycz, zaś sobie oczy przesłoń zdjętą z wieszaka bandaną. Przy piedestale do sakiewki zaczerpnij piasek i zamień go miejscami z talizmanem.

Z rozmowy ze strażnikami dowiesz się, że w górach znajduje się kopalnia krasnoludów. Mają tam i kowala, który w zamian za reperację miecza zażąda czegoś do zwilżenia gardła. Wpadnij do knajpy, zaczep barmana. Ten poskarży się na plagę lisów, które zalęgły się w piwnicy. Pomoże ci Strach ukryty za drzwiami oberży. Najpierw musisz je odkręcić śrubokrętem, potem dogłębnie porozmawiać z delikwentem. Nie przejmuj się, że Bagaż skrzypi zawiasami na widok Stracha. Gdy Strach dokona inwazji na oberżę, udaj się w ślad za nim. W piwniczce zaczerpnij trochę wina Eldberry do pustego kufla, który to uzyskasz od barmana prosząc o coś do picia. Osobiście zanieś wino kowalowi, bo Bagaż to kawał opoja. Mając już zreperowany miecz przystąpisz do pojedynku ze smokiem. Czary z gwizdem przecinały powietrze, ale smok jak siedział, tak nadal siedzi na rynku. Zdegustowany jego odpornością przygotowujesz się do czwartego aktu.

SMOK SMOKOWI RÓWNY

Droga do nieśmiertelnej sławy jest już bardzo krótka. Zza pończochy eksponowanej na kamieniu w charakterze przynęty lady Ramkin wydobędziesz klucz, pędź do rezydencji. Na jej tyłach otwórz drzwi od komórki. Uparcie musisz brnąć naprzód, aż wreszcie zdołasz przekroczyć niebieską plamę na ziemi.

Zabierz smoka Mambo, którego naładuj następującymi materiałami: dynamitem oraz osobną zapaloną laską dynamitu, kremem z kotła wiedźmy, rozżarzonymi węglami z paleniska w kopalni krasnoludów. Podczas pojedynku ciśnij w smoka ciastkiem. Dwa smoki odlecą wtedy w siną dal. A życie w Ankh-Morpork, położonym na kolorowym dysku, który z kolei umieszczony jest na grzbietach czterech słoni, które to stoją na skorupie Wielkiego A'Tuina, spokojnie toczyć się będzie dalej.

Micz

Dystrybutor: LiComp

PSYGNOSIS'95

PC: VGA, SB



PRZYGODOWA

100% Grafika | 100% Dźwięk | 100% Miodność | 103,70 Cena w zł. zawiera VAT





STON

Ukazała się wreszcie gra SSI, którą można nazwać wspaniałą! RAVENLOFT: STONE PROPHET jest po pierwsze niesamowicie wciągający (świetny scenariusz), a po drugie dopracowany. Od czasu MENZOBERRANZAN widać zasadnicze zmiany: pojawia się mnóstwo dekoracji, takich jak malowidła na ścianach świątyń, płonące kaganki (motyw z Bastionu Świętości w KILLING MOON) oraz znacznie barwniejsze wizerunki postaci NPC. W lochach nie zabłądzisz już z powodu niedostatecznego oświetlenia ponurej scenerii. Gra posiada digitalizowaną mowę występującą we wszystkich konwersacjach. Głowiąc się nad wykonaniem kolejnych czynności nie trzeba wróżyć z fusów, a jedynie wypytywać napotykane postacie, czytać pergaminy, bądź spróbować wgryźć się w hieroglify. Pod tym względem STONE PROPHET jest rewelacją – w trakcie gry stopniowo poznajemy historię Anhktepota, a napięcie zostaje rozładowane dopiero na samym końcu.

STRATEGIC SIMULATIONS INCORPORATED obchodziła w 1994 r. piętnastolecie swej działalności. Dobrze, że choć na moment zerwała przy tej okazji z kliszami fantasy, którymi w grach są zwłaszcza Forgotten Realms, i wprowadziła unikalny zwierzyniec. Potwory nie walczą zbyt rozumnie i w zasadzie tylko to przydałoby się poprawić, ale to już problem komputerowego RPG w ogóle.

Odwołuję wcześniejsze twierdzenia, jakoby SSI nieprędko miała wyprodukować role-playing z prawdziwego zdarzenia. STONE PROPHET jest „mocny" i jest dokładnie taki, jaki powinien być przyzwoity RPG – z urozmaiconymi sceneriami oraz pokazaniem autentycznego zmagania dobra ze złem.

■ ■ ■

Były czasy, gdy Thumult śmiał się od ucha do ucha słysząc tę legendę. Mówiła ona o faraonie Anhktepot, człowieku, który pragnął zrównać się z bogami i ponad wierność własnego ludu przedkładał pychę, co wzbudziło gniew kapłanów boga słońca Ra. Skrytobójca zwał się Hierophant, nadszedł nocą, by zabić swą ofiarę we śnie. Od tego momentu oszalały duch Anhktepota zaczął czynić z krainy pustynię. Gdzieś wśród korytarzy świątyni Ra spoczął w letargu Hierophant. Przepowiednia głosiła, że nieszczęścia nie opuszczą Har'Akir, póki ci dwaj ponownie nie staną naprzeciw siebie. Przypadek sprawił, że Thumult bawił kiedyś przejazdem w tych stronach. Uśmiech od razu zniknął mu z twarzy. Zobaczywszy jak morderczą pracę trzeba by wykonać podczas uwalniania tego królestwa – a że o znalezieniu sponsora nie mógł nawet marzyć – postanowił wykonać honorowy odwrót. Z tym nie było jednak łatwo, bo do nozdrzy Thumulta szybko dotarł fetor nadciągających zombie. Krasnolud wziął głęboki oddech, po czym leniwie wyciągnął stal z pochwy. Splunął, przejechał kilka razy osełką po klindze i już po chwili kroił nią pierwszych w kolejce. Wiedział, że żadnej kasy za to nie dostanie, ale jakoś tak wciągnęła go ta robota.

DESERT OF HAR'AKIR



– Granice pustyni wyznacza niemożliwa do sforsowania czerwona ściana Ra. Podczas odpoczynku niezbędne jest posiadanie zapasu wody bądź czaru CREATE WATER. W składzie drużyny powinien być mag, którego czary FIREBALL i MAGIC MISSILE bardzo skutecznie niszczą większość fauny zamieszkującej Har'Akir.





– Idź przed siebie aż dotrzesz do niewielkiej chaty. W środku zastaniesz niemą wieszczkę, która nakreśli na piasku znak. Udaj się na wschód, gdzie napotkasz clerica Trajana Khet. Wciel go natychmiast do drużyny. Kawałek dalej jest studnia. Okoliczności zmuszają do oczyszczenia jej okolic z sępów i pustynnych zombie. Na razie nie zapuszczaj się na dół.

– Zmierzając na północ, ujrzysz miasto. W Muhar można uzupełnić w chatach zapasy. W położonym na południu domostwie mieszka Piotra, złodziej godzący się na przyłączenie, jeśli uprzednio okaże mu się VISTANI DAGGER. W innym domu zastaniesz rodzinę, dziewczynka ucieknie, później ją ponownie spotkasz. Znajdziesz też ROYAL BURIAL HALL TELEPORT KEY, jeden z artefaktów ułatwiających szybkie przemieszczanie się po Har'Akir. Oczekujący w centralnej części miasta włóczęga ma do zaoferowania mapę pustyni. Wracaj na południe, do studni.

FORGOTTEN SHRINE OF NEFRETI

– Harcują tu lubiące wilgoć żabki i węże, które są dość niebezpieczne, gdyż używają jadu. W przypadku ukąszenia pomóc może jedynie czar clerica NEUTRALIZE POISON. W tym jak i w innych labiryntach, kluczowe artefakty spoczywają na stolikach. Znajdziesz ANHKTEPOT SEAL QUARTER, HELM OF TELEPATHY oraz dwa EYE OF NEFRETI. Blisko wejścia zastaniesz zagubioną podróżniczkę, zaopiekuj się nią i odprowadź do Muhar.

TEMPLE OF SET

– Położona na południu świątynia obstawiona jest przez stadko bestii. Wewnątrz czeka niezliczona plejada wężowatych; wspieraj się bardzo skutecznym w tym przypadku czarem SUMMON INSECTS (trzeci poziom doświadczenia clerica). W komnatach czai się też oddział srogich rębajłów Dark Naga, którzy nie dysponują jadem, tym niemniej trzeba zadać im dużo ciosów. Z centrum górnego poziomu wygrzebiesz użyteczne rzeczy: BRONZE PLATE MAIL (+6), RING OF WIZARDRY, TEMPLE OF SET TELEPORT KEY oraz TREE KEY. Poziom niżej zbieraj kilka sztuk IRON SET IDOL KEY. W świątyni spoczywa też przydatny scroll SPEAK WITH ANIMALS.

– Po powrocie na poziom główny skorzystaj z czaru TRUE SEEING i w statuetki węży wstaw żelazne klucze. W otwartych tym sposobem komnatach znajdziesz drugi ANHKTEPOT QUARTER, MUHAR TELEPORT KEY, SERPENT KEY oraz arcyważną MAGICAL WATERING URN. Na samym dole świątyni, w DUNGEON OF THE SERPENT przebywa Senmet. Na pojedynek z nim nadejdzie czas później.

RUINED TEMPLE OF HARVEST

– Położona w północno-zachodnim krańcu pustyni świątynia niegdyś była kwitnącą oazą. Przyciski otwierające niektóre przejścia umieszczone są w ścianach, wyróżniają się nieregularnym kształtem. Z białym kotem nawiążesz dialog, jeśli skorzystasz ze SPEAK WITH ANIMALS. Z cieniem rozpraw się przy pomocy czarów, bo stal go nie ruszy. Znajdziesz FELINE FIGURINE. Na wschodzie w komnacie z zielonymi oparami spoczywa MASK OF HATHOR. Założona daje magowi dodatkową moc.

– Dziewczynkę odtransportuj do Muhar, kapłanowi podaruj WATERING URN. Otrzymany klucz pozwoli zstąpić do UNDERGROUND CHAMBERS. Wejdą ci w drogę Caterwauls oraz całkiem przyjemne ogniowe żuki – usuwaj je jak leci. Złotym statuom należy przedstawiać figurki; każdy z posągów alegorycznie podpowiada, o którą chodzi. Wprzódy wykorzystaj tę z kotem, potem eksplorując poziom dokopiesz się do kolejnych (JACKAL, LION, FALCON, VULTURE, SCORPION). W ręce ci wpadnie scroll SECRET OF SPHINX, oddaj się jego lekturze. Odnajdzisz też LARGE CHAIN, SCROLL OF RETIREMENT oraz COFFER OF RA. Ten ostatni przyda się w północnej części poziomu, po dotarciu do ukrytego za zielonymi oparami posągu sługi Anhktepota. Jeden z członków drużyny musi trzymając w dłoni użyć kufra Ra, a wtedy posąg zniknie, odsłaniając trzeci ANHKTEPOT QUARTER.

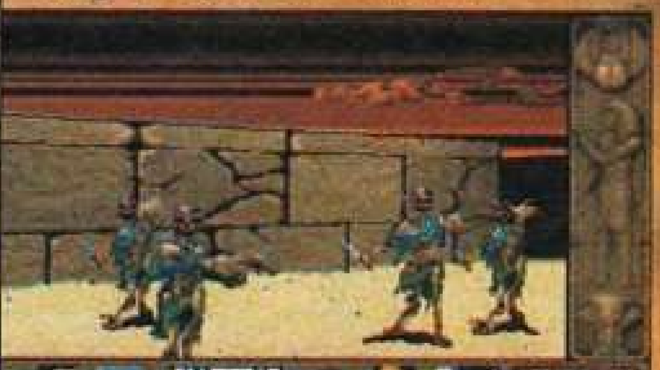
BURIAL CATACOMBS

– Dotrzesz do tego miejsca zmierzając na północny wschód Har'Akir. To ziemia trolli, dlatego miej się na baczności, trzymając w pogotowiu znalezioną tu WAND OF FIREBALLS. Możesz zwerbować samotnego trolla Anhg Kraga.

– Podążając przesmykiem na północ trafisz do katakumb. Oczyszczając teren nie zlekceważ ulepionych z czaszek i gliny Grave Elementals, których to ścierw imają się wyłącznie czary. Dziury w posadzce likwiduj za pomocą przycisków w ścianach. Na zachodzie natkniesz się na TEKHEN'S LUTE. Co najmniej dwoje drzwi zdoła otworzyć złodziej przy pomocy wytrychów, posiądziesz interesujący egzemplarz TROLL ARMOR. Spoczywający w południowo wschodniej części CIRCLE KEY pozwoli zejść na LOWER EXCAVATION.

– Korzystaj z teleportów i przycisków w ścianie. Zdobędziesz HIEROPHANT SEAL QUARTER. Zapuść się na pustynię i odszukaj w ruinach ducha. Chcąc poznać dotyczący ROYAL BURIAL HALL sekret, musisz zbliżając się do niego i użyć lutni Tekhena.







E PROPHET

– Po powrocie do katakumb przejdź przez dwie iluzoryczne ściany na północy (by je rozpoznać przyda się TRUE SEEING z piątego poziomu doświadczenia clerica). Na zachodzie napotkasz Glorianthę, niemartwą wojowniczkę, pragnącą dokonać zemsty na Senmecie. Włącz ją do drużyny i skieruj się do świątyni Seta. Zgasiwszy Senmeta, musisz migiem odczytać SCROLL OF RETIREMENT, zanim ten zdąży się odrodzić.

OBELISK

– Założywszy HELM OF TELEPATHY odwiedź spotkaną na początku wieszczkę. Min Deir zdoła się porozumieć z drużyną i obieca otworzyć właz do obelisku. Położony on jest kawałek na zachód od ROYAL BURIAL HALL. W pobliżu stacjonuje Hrak Tur, lwi wojownik, gotów bez marudzenia przyłączyć się do drużyny.

– W CHAMBER OF THE PROPHET porozmawiaj z prorokiem. Na trzech dolnych poziomach, zwłaszcza w północnej sali na drugim, wiele przejść otworzysz po stanięciu na ruchomych płytach w posadzce. Manscorpions staraj się rozwalać pojedynczo, bo gdy atakują z kilku stron, zwiększa się prawdopodobieństwo ukąszenia. Atakujące Death Heads ginąc eksplodują, trzeba więc w odpowiednim momencie odskakiwać. Jeśli chcesz, możesz zbierać kufry z kawałkami pergaminów, posiadanie ośmiu takowych umożliwi odczytanie hieroglifów w komnacie proroka. Na poziomie trzecim spoczywa HIEROPHANT SEAL QUARTER.

ANCIENT SPHINX

– Wmurowanego w skałę wejścia szukaj na północnym wschodzie pustyni. Sfinksowi wyrecytuj odpowiedź na jego zagadkę. W szarych dzbanach ukryte są zwoje, inne cenne fanty, bądź kleiste bestie Mimic. Trzeba jednak ryzykować zaglądanie do wszystkich dzbanów. Zapoznawaj się z treścią pergaminów. W HALLS OF INSIGHT na północy leży GOLD KEY WITH RED GEM, dzięki niemu oraz GOLD KEY WITH BLUE GEM spenetrujesz cały ten poziom.

– W LABYRINTH OF THE MAGIC potrzeba odszukać figurki, pierwsza z nich przedstawia krokodyla. Dzięki temu zmierzał będziesz na zachód labiryntu, korzystaj z teleportów, aż wreszcie odnajdziesz GOLD KEY WITH BLACK GEM. We wschodniej części poziomu posiądziesz GOLD WHISTLE.

BURIED TEMPLE OF RA

– Na południe od ROYAL BURIAL HALL z piasku wyrastają kamienne dłonie. Należy zgodnie ze znalezionym w ANCIENT SPHINX pergaminem iść od dłoni do pierwszego menhira, do drugiego i na południe. Tam w pozornie niewidocznym miejscu znajduje się zejście do świątyni Ra.

– Przetrzepanie Doom Guards nie stanowi wielkiego wyczynu (broń biała, bądź jeden strzał MAGIC MISSILE), gorzej ma się sprawa z Pyre Elementals, których nierzadko trzeba zaaplikować kilka ciosów MAGIC MISSILE, przyda się też znaleziona wcześniej WAND OF FROST oraz RING OF FIRE PROTECTION. W północnej komnacie pogrążony w wiecznym śnie trwa Hierophant.

– Uruchamiaj przyciski w ścianach, przemieszczaj się teleportami. Najważniejszym celem jest odszukanie ośmiu TEAR OF RA, wpadną ci też w ręce PHARAOH'S REST TELEPORT KEY oraz przydatne podczas walki GIANT GAUNTLETS.

– Na górnym poziomie, na zachodzie, znajduje się komnata z malowidłami ośmiu kapłanek Ra. Zgodnie ze słowami proroka: „łzy muszą spłynąć, by ukazała się część pieczęci". Dany członek drużyny musi trzymać w dłoni TEAR OF RA i użyć jej stojąc naprzeciw każdego z malowideł. Kolejny, już trzeci HIEROPHANT SEAL QUARTER odszukasz w otwartej komnacie.

ROYAL BURIAL HALL

– Posągowi trzeba założyć na plecy LARGE CHAIN. W środku wpadnie ci w ręce IRON CIRCLE KEY, DEMON KEY, PERIAPT OF HEALTH oraz RING OF REGENERATION. Za iluzoryczną ścianą spoczywa ostatni HIEROPHANT SEAL QUARTER. W kryptach niezbędny jest czar clerica CURE DISEASE. W pierwotnie wyizolowanej południowej części CITY OF THE DEAD napotkasz Guardiana, co spełni przepowiednię, że „zostaniesz osądzony po czynach dobrych i złych".



PHARAOH'S REST

– Najpierw połącz cztery odłamki pieczęci Hierophanta i w świątyni Ra włóż ją na swoje miejsce, w komnacie, w której urzęduje Hierophant. Powinieneś już mieć zielone mieszki z DUST OF DISAPPEARANCE, jeśli jednak w trakcie wędrówki ich nie napotkałeś, to po prostu będziesz miał odrobinę utrudnione zadanie.

– Teleportuj się do położonego na północnym zachodzie Har'Akir grobowca Anhktepota. Uwaga na kiziorów faraona – niezniszczalne kamienne golemy! Biegiem wedrzyj się do grobowca, kawałek na zachodzie spoczywają dwa mieszki z DUST OF DISAPPERANCE, wręcz jeden z nich dowolnemu członkowi drużyny i użyj go. Golemy będą cię omijać, aż do czasu gdy po odpoczynku zniknie działanie magii.



– Żeby otworzyć prowadzące na północ grobowca przejście, trzeba kolejno od zachodu na wschód stawać na ruchomych płytach w posadzce. Wstąp na chwilę do CRYPT OF HIGH PRIESTS, gdzie zdobędziesz IRON SHIELD KEY oraz MALLET. Porozmawiaj z kapłanką.

– Dzięki nowemu kluczowi otworzysz przejście na drugi poziom, doszedłszy tam do wizerunku sokoła, trzykrotnie użyj GOLD WHISTLE. Ptak ożyje i podaruje ci HERO'S HEART. Zmierzaj na północ grobowca. Na strzegących samotni Anhktepota wrotach widnieje malowidło przedstawiające wojownika z wyrwanym z piersi sercem, skorzystaj z podarunku sokoła. Wewnątrz odkryjesz ostatnią ANHKTEPOT SEAL QUARTER.

– Miejsce na pieczęć znajduje się w centrum labiryntu, tuż przy schodach prowadzących do krypty kapłanów. Wmontuj kompletną pieczęć i wracaj do samotni Anhktepota.

– Uderz przy pomocy MALLET w gong, gdy zobaczysz przed sobą Anhktepota, bierz nogi za pas. Będziesz musiał zwabić faraona, żeby szedł za tobą na południe. Trzeba się go trzymać możliwie blisko, ale nie na tyle blisko by zdołał powalić drużynę jednym cmoknięciem. Schodź korytarzem, w którym nie ma zielonych oparów. Gdy dotrzesz do pieczęci, schowaj się za nią (obecność Anhktepota niweluje działanie DUST OF DISAPPEARANCE). Poczekaj aż faraon stanie po drugiej stronie i wskocz do portalu.

Gdy obie mumie rozpoczęły zapasy, Thumult uznał, że najwyższa pora zwijać żagle. Utrzymywana siłą umysłu Anhktepota ściana Ra runęła. Na wschodzie, w niedostępnym wcześniej obszarze, Thumult znalazł SCROLL OF RETURN. Żeby nie wyjść z formy, na pożegnanie umoczył i tak już wyszczerbioną klingę w krwi kilku sępów, po czym cisnął miecz w piasek. Używszy zaklęcia, powrócił do domu i już po godzinie mógł rozprostować kości i przepłukać gardło w swej ulubionej knajpie w Barovii.

Micz

SSI'95
PC: VGA, SB — PC 16, PO CD 1
ROLE-PLAYING

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT
90%	90%	100%	









BUREAU 13 jest kolejną po HELL grą stworzoną przez zespół TAKE 2. W stosunku do poprzedniczki jest wiele zmian, w tym kilka na gorsze. Dobrą stroną BUREAU 13 jest to, że tę samą rzecz można zrobić na kilka sposobów, a nie jak w większości przygodówek na dokładnie jeden. Drzwi niekoniecznie trzeba otwierać kluczykiem, można je wyważyć łomem, rozbić cegłą, pogrzebać przy zamku, a jak nie lubisz drzwi – wejść przez okno.

Przed grą należy wybrać dwuosobową ekipę operacyjną. Każdy pracownik Biura ma unikalne umiejętności, niektórzy również paranormalne. Wybór bohaterów rzutuje na zagadki w grze. Dodatkowo każdy z nich widzi i ocenia wydarzenia z własnej perspektywy, np. hacker z łatwością rozpozna części komputerowe, ale złodziej nie będzie miał o nich zielonego pojęcia. W opisie zawarte jest rozwiązanie dla wszystkich postaci. Dla czytelności przyjąłem, że jeśli ruch może wykonać tylko określona osoba, to będzie to oznaczone odpowiednim skrótem:

[H] – Isaac Richards, the Hacker
[M] – Delilah Littlepanther, the Mech
[P] – Father Jonathan Blank, the Priest
[T] – Jimmy Suttle, the Thief
[V] – Alexander Keltin, the Vampire
[W] – Selma Gray, the Witch

Gdy działanie może podjąć którykolwiek z bohaterów, nie ma żadnego komentarza.

Poważną wadą gry są ograniczone możliwości rozmawiania z innymi postaciami, jak i w ogóle niewielka liczba potencjalnych rozmówców. Nowemu interfejsowi użytkownika nie można nic zarzucić, każdy kto grał w przygodówki bez problemów się w nim odnajdzie. Z ułatwień można wymienić automatyczne branie wszystkich przedmiotów jeśli jest ich kilka w jednym miejscu. Szkoda tylko, że cały czas trzeba otwierać i zamykać drzwi. Bardzo szkoda, że brak jest zakończenia, co dziwi tym bardziej, że sekwencja wejściowa jest całkiem przyzwoita.



BUREAU 13 jest grą umiarkowanie trudną. Na dobry początek kilka wskazówek, które pomogą ukończyć rozgrywkę z dużą liczbą punktów:

– zgodnie z wytycznymi misji, masz nie rzucać się w oczy i nie wzbudzać podejrzeń. Dlatego zamykaj za sobą drzwi domów, do których się włamujesz, nie niszcz przedmiotów, staraj się zostawić wszystko dokładnie tak jak było,

– nie zabijaj niewinnych ludzi. Inaczej Biuro wyśle za tobą likwidatorów,

– zabieraj ze sobą wszystkie przedmioty, czytaj wszystko co się da,

– często nagrywaj stan gry.







CD, na którym nagrano BUREAU 13 jest mieszany, tzn. na pierwszej ścieżce nagrano pliki gry, pozostałe zawierają muzykę współpracującego z TAKE 2 zespołu The Heavy Skies. Muzyki można słuchać także w trakcie gry, włącza ją klawisz B.

■ ■ ■

Jak wszyscy dobrze wiecie, Biuro 13 jest ściśle tajną organizacją rządową – ostry głos szefa rozpoczął kolejną odprawę. Naszym zadaniem jest rozpoznawać i eliminować problemy, które mogą mieć wpływ na narodowe bezpieczeństwo. Kilka tygodni temu jeden z naszych ludzi, agent J. P. Withers, narozrabiał w małym miasteczku Stratusburg. Dokonał zamachu bombowego na miejscowego szeryfa, ofiara jest na oddziale intensywnej terapii w tamtejszym szpitalu. Musicie zlikwidować J.P. zanim przechwyci go policja, a także zniszczyć wszelkie dowody, które mogłyby prowadzić do Biura. Pamiętajcie, że Withers był jednym z was, więc wie jakie są wasze metody działania i sprzęt. Dlatego do tego zadania przydzielam maksymalnie dwóch agentów, którzy dla zachowania anonimowości wyruszą bez standardowego ekwipunku operacyjnego.

NEWS VENDING MACHINE. Podejdź do automatu z gazetami. Przeszukaj półeczkę, gdzie wydawana jest reszta – znajdziesz 25-centówkę (QUARTER). Nakarm nią maszynę, a pozwoli ci uchylić klapę i zabrać gazetę. Czytając ją dowiesz się, że miejscowa policja zabezpieczyła w komendzie dowody w sprawie zamachu na szeryfa.

Inne sposoby na uzyskanie gazety:
[T] rozpracuj zamek i otwórz klapę
[M] przyłóż w automat i zabierz gazetę

INSIDE POLICE STATION. [T] obszukaj sierżanta i delikatnie wyjmij mu pistolet z kieszeni.







Zabierz z biurka klej błyskawiczny (SUPERGLUE), by zalać nim na amen drzwiczki od wnęki z gaśnicą. Następnie pozbądź się sierżanta strącając popielniczkę do śmietnika, co wywoła mały pożar.

SHERIFF'S OFFICE. Otwórz biurko szeryfa, wyjmij z szuflady klucze (KEYS). Podejdź do skrzynki z bezpiecznikami. Zabierz jeden z nich (FUSE), po czym przełącz dźwignię zasilania, odcinając dopływ elektryczności do budynku.

[W] rzuć czar LIGHT
[T] złodziej jest przyzwyczajony do pracy w ciemności więc nie potrzebuje światła

EVIDENCE LOCKER. Aby wejść do środka skorzystaj z kluczyków szeryfa. Ponieważ odciąłeś prąd nie działa kamera filmująca wnętrze. Teraz możesz, nie zostawiając żadnych śladów, zabrać aparat (CAMERA), raport policyjny (REPORT) oraz szczątki bomby (BOMB FRAGMENTS). W raporcie wymieniono wszystkie ślady jakie ma policja. Oględziny bomby ugruntują twoje przekonanie, że zapalnik był kupiony w pobliskim sklepie.

OUTSIDE RICK'S ELECTRONICS. Sklep jest o tak późnej porze zamknięty. Przeszukaj ścianę budynku, uda ci się poluzować jedną z cegieł (BRICK). Rzuć nią w szkło wstawione w drzwi.

Inne sposoby na wejście:
[T] włam się otwierając zamek
[V] zamień się w mgiełkę i wparuj do środka
[M] rozwal drzwi

INSIDE RICK'S ELECTRONICS. Sądząc po bałaganie wewnątrz sklepu, właściciel musiał być ostatnią fleją. Z rozrzuconych akcesoriów będą ci potrzebne nożyce do cięcia drutu (WIRE CUTTERS). Zbierz wszystkie kasety walające się na biurku. Poszukaj pod biurkiem, a znajdziesz jeszcze jedną. Odegraj je po kolei w automatycznej sekretarce. Otwórz szafkę z aktami klientów i wyjmij papiery J.P. Withersa. Wewnątrz będzie ostatni znany adres poszukiwanego.

Aby zdobyć trochę szmalu:
[T] włam się do kasy
[M] siłą rozewrzyj kasę

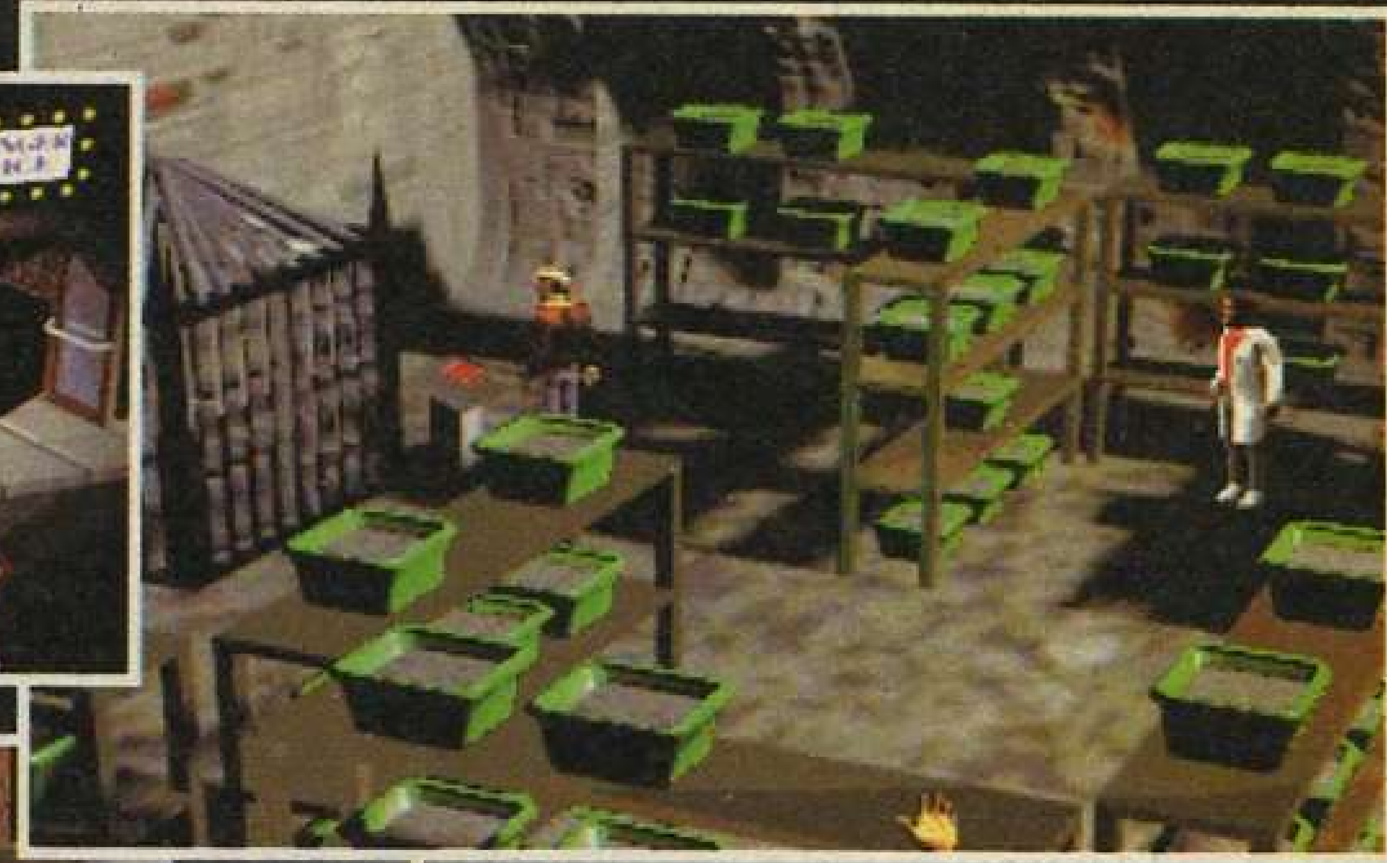
BEHIND AI BUILDING. Jeśli nie masz w ekipie wiedźmy, to do budynku musisz wejść okrężną drogą. Przeszukaj śmietnik. W środku znajdziesz puste pudełko adresowane do jednego z pracowników ADVANCED INSTRUMENTATION, niejakiego Teda Simpsona.

OUTSIDE AI CORPORATE HEADQUARTERS. [W] Rzuć czar DIVINATION. Ujawni się kod do zamka. Wciśnij przycisk dzwonka, po chwili drzwi otworzy strażnik. Kiedy mu pokażesz przesyłkę, pozwoli ci wejść do środka żebyś zostawił ją na biurku Simpsona.

INSIDE AI CORPORATE HEADQUARTERS - SECRETARY'S DESK. Na biurku sekretarki znajdziesz notkę, na której wspomniano o kodzie 2112. Uchyl klapę kserografu, przeczytaj znajdujący się pod nią służbo-







wy list do pracowników firmy, nakłaniający do odmowy współpracy z policją.

SECURITY OFFICE. Zabierz wszystkie kasety i przejrzyj ich zawartość na video. Na kasecie numer 3 znajduje się kawałek, na którym szef firmy otwiera aktywowany głosem sejf. Na szczęście na kasetach ochrony jest również ścieżka audio.

TED SIMPSON'S OFFICE. Otwórz kopułę czujnika dymu i wyjmij zeń baterię (A4 BATTERY). Włóż ją do położonego na biurku pilota. Przesuń obraz żeby odsłonić sejf. Następnie wciśnij czerwony guzik na biurku, który otwiera panele ścienne. Wrzuć do odtwarzacza kasetę numer 3, włącz video pilotem. Z wnętrza sejfu wyjmij kolejną kasetę. Jest na niej nagranie z nocnego włamania do firmy. Na odjeżdżającym samochodzie, typowym dla Biura modelu RV, uchwycono numer rejestracyjny: W-I-T-H-E-R-S.

UREAU 13

INSIDE MESSENGER SERVICE (po lewej od automatu z gazetami). [T] Kocim krokiem (SNEAK) wejdź na górę do przebieralni chłopców na posyłki

Jeśli nie masz w ekipie złodzieja, do przebieralni możesz wejść przez sąsiadującą z kurierami salę gimnastyczną.

INSIDE GYM. [W] [M] Wejdź do damskiej przebieralni.

[H] [T] [P] Idź do szpitala. Zabierz z wózka suchy lód (DRY ICE). Wróć do sali gimnastycznej, poczekaj aż pilnujący jej cieć sobie pójdzie. Wrzuć suchy lód do przebieralni, żeby narobić trochę dymu. Jak już będzie słabo widać, wejdź.

[V] Przeczekaj aż cieć wyjdzie i wparuj do przebieralni.

INSIDE WOMEN'S LOCKER ROOM. Do przebieralni chłopców na posyłki można przejść przez okno w oddalonym końcu pomieszczenia.

DELIVERY BOYS' LOCKERS. Dobierz się do pudła z bezpiecznikami. Wymień przepalony bezpiecznik na nowy. Kiedy już zapalą się światła, przeszukaj szafkę na prawo od bezpieczników. Znajdziesz kurtkę kuriera należącą do J.P. Withersa. Przeszukaj kieszenie by zdobyć kluczyki do wozu. Zabierz kubeł na śmieci (TRASHCAN). Podejdź do szafek skrajnie po prawej, w jednej z nich są rękawiczki (GLOVES).

AMERICAN TEMPORARY STORAGE (ATS). (Idź do Rick's Electronics, stąd do Used RV Lot, a potem ATS). Pracownik przechowalni jest mocno zajęty sobą. Zwróci na ciebie uwagę dopiero gdy pokażesz mu kluczyki Withersa. Wtedy pójdzie po jego rzeczy. Zabierz całą zawartość pudła.

[H] zbuduj bombę bawiąc się (TINKER) którymkolwiek z trzech dziwnych przedmiotów.



USED RV LOT. Użyj karty magnetycznej (SCANCARD) żeby wejść do środka wozu, porozglądaj się i wyjdź. Będziesz miał dziennik bojowy Withersa. Wynika z niego, że agent Withers zamierza tej nocy zlikwidować leżącego w szpitalu szeryfa.

INSIDE HOSPITAL. Masz okazję porozmawiać z Withersem. Szeryf wręczy ci przepustkę (LEVEL 4 SCANCARD). Wróć do RV, skorzystaj z autopilota by dojechać do fabryki AI. Odszukaj polany (CLEARING IN THE WOODS) i zabierz ze sobą kłodę.

FOREST ROAD. Połóż kłodę w poprzek drogi. Następna z ciężarówek dostawczych będzie musiała się zatrzymać. Kiedy kierowca wyjdzie z szoferki usuwać przeszkodę, wejdź do samochodu i wjedź na teren fabryki.

LOADING BAY. Uchyl drzwi do magazynu i wejdź do środka. Otwórz skrzynkę z bezpiecznikami, załącz moc dźwignią. Wychodząc weź piłę (WOOD SAW).

SCAFFOLDING TO CORRIDOR. Podjedź dźwigiem do korytarza. Użyj przepustki by przedostać się do poziomu czwartego.

[V] Wparuj przez drzwi do poziomu czwartego

ELECTRONIC STOCK ROOM. Wciśnij guzik na panelu windy. Aby uaktywnić urządzenie musisz wpisać kod (2112). Zjedź na dół.

SECURED CORRIDOR. Jeśli chcesz efektownie pozbyć się któregoś członka ekipy, to spróbuj od razu podejść do drzwi. Inaczej przetnij nożycami do drutu ledwo widoczną linkę, która uaktywnia bombę. Przejdź do laboratorium.

SECURED LABORATORY. Przeczytaj księgę prac. AI opracowała mikroprocesorowe implanty, które wszczepiono kilku mieszkańcom Stratusburga. Z wymienionych nazwisk poznajesz tylko należące do szeryfa. To na tę aferę natknął się Withers.

RV. Sprawdź nazwiska: Cotton, Houston, Sterling, Carver (Sawbuck jest tylko pseudonimem) w bazie danych RV. Autopilot uzyska nową lokalizację, do której możesz pojechać.

THE SUBURBS. Przejdź się Dogwood Drive aż dojdziesz do parkingu. Stoi tu tylko jeden samochód, na dodatek z otwartym bagażnikiem. Zabierz łom (CROWBAR) oraz latarkę (FLASHLIGHT).

FRONT OF LIBRARY. Wyważ łomem skrzynkę z książkami. Weź książkę botaniczną. Przy bliższych oględzinach wypadnie z niej notka od nauczycielki pobliskiej szkoły.



Inne sposoby na wydobycie książki:

[T] podłub w zamku skrzynki

[M] wybij otwór w skrzynce

FRONT OF SCHOOL. Podważ drzwi łomem, ewentualnie jeśli masz skrupuły wejdź do środka przez jedno z niezatrzaśniętych okien. W każdym razie przedostań się do sali lekcyjnej. Na biurku nauczyciela jest temat pracy domowej, więzienie demonów w prymitywnych obrzędach religijnych.

Inne sposoby na wejście:

[T] rozpracuj zamek

[M] zapakuj w drzwi

[V] wparuj do środka

FRONT OF LIBRARY. Jest już po godzinach pracy biblioteki, więc aby wejść do środka musisz pomóc sobie łomem.

Inne sposoby na wejście:

[T] otwórz drzwi wytrychem

[M] wybij drzwi z ramy

[V] wparuj do środka

















INSIDE LIBRARY. Włącz komputer, podaj interesujący cię temat – DEMONIC CONTAINMENT. Książka, której szukasz znajduje się na półce piętro niżej. Dokładnie przeszukaj drugą półkę. Książka o demonach jest wypożyczona.

[H] zhackuj komputer żeby przejrzeć spisy biblioteczne

ELM STREET (na prawo od RV). Omiń drzwi którymkolwiek ze znanych już sposobów. Na stole jest książka, która precyzuje obrzęd więżenia demona. Potrzebny jest do tego dysk z drzewa dereniowego, na którym człowiek skazany za morderstwo napisze nazwę demona palcem umoczonym w krwi dziewicy.

EDDIE HOUSTON'S HOUSE (pierwszy dom po lewej od RV). Wejdź do pokoju stołowego. Podnieś z podłogi zielony worek, w którym Eddie trzyma wszystkie rzeczy potrzebne do polowania na wampiry: łopata (SHOVEL), czosnek (GARLIC) i kołek (STAKE). Przejdź do kuchni. Po wejściu zamknij za sobą drzwi, w ten sposób będziesz mógł przeszukać śmietnik, w którym jest liścik i bilet na dzisiejszy koncert zespołu Mike and the Nightstalkers.

DOGWOOD DRIVE - DENNIS STERLING'S HOUSE (drugi dom po lewej od RV). Wewnątrz przesłuchaj wiadomość na automatycznej sekretarce. Przejdź do garażu. W drugiej szafce od lewej znajdziesz książkę o amatorskim robieniu bomb, a w piątej radio.

FRONT OF STALKER'S NIGHTCLUB (za barem Carvera i drugim parkingiem). W środku od razu skorzystaj z drzwi do garderoby. Na ziemi plackiem leży otumaniony wykidajło. Houston już tu był. W garderobie przeszukaj rekwizytową trumnę, zabierz czosnek i list z pogróżkami.

STALKER'S PARKING LOT. Eddie schował się w autobusie zespołu, w schowku na bagaż. Podczas rozmowy przeszukaj go i zdejmij mikroprocesor.

SIXTH STREET (za sklepem zielarki). Obmacaj dokładnie plakat, za nim jest tajne przejście do bazy wypadowej gangu. Zastaniesz tylko jednego łobuza. Spytaj go o miejsce pobytu Sawbucka. Wychodząc zabierz narkotyki (SIMULANTS, DEPRESSANTS).

CARVER'S BAR. Sawbuck grozi, że zabije dziewczynę jeśli podejdziesz. Nie zrobi tego. Poczekaj aż wystrzeli wszystkie naboje i podążaj za nim do piwnicy. Zdejmij mikroprocesor z szyi Sawbucka.

HERBALIST'S SHOP. Porozmawiaj ze sprzedawczynią. Zabierz HEALING POWDER, WARDING CHARM, SLEEPING DRUG i LOVE POTION. Amulet przy kasie służy do przywoływania Veronicy Hutton. Kiedy spyta cię czy chcesz się z nią widzieć, odpowiedz twierdząco. Veronica wyśle po ciebie Elmo. Zanim wyjdziesz odłóż amulet na miejsce. Na zewnątrz będzie czekał na ciebie kot, który zaprowadzi cię z powrotem do RV.

RV

Przed wejściem do wozu zajmij się Sterlingiem. Gdy usuniesz mikroprocesor przypomni sobie, że Simpson kazał mu zaminować wehikuł. Bombę możesz zdezaktywować przy pomocy nożyc do drutu. Wejdź do wozu i pojedź za kotem na cmentarz. Elmo zaprowadzi cię prosto pod dom swojej pani.

VERONICA COTTON'S HOUSE

Drzwi zastaniesz otwarte. Podczas gdy Veronica będzie do ciebie mówić, ty musisz odpiąć jej mikroprocesor. Jeśli magicznie wyprosi cię z powrotem do VR, wróć i spróbuj od nowa. Gdy ci się to uda, pojawi się wizja rozwścieczonego demona Stellerex.

CEMETARY GATES. Stellerex będzie ci groził, ale możesz go spokojnie zignorować. Zrób zdjęcie zdewastowanego nagrobka. Łopatą rozkop ziemię tuż przy czerwonym pentagramie. Facet, który tu spoczywa był skazany za morderstwo. Musisz pożyczyć od niego na jakiś czas kość palca wskazującego.

PARK. Przyjrzyj się dobrze drzewkom. Dzięki lekturze książki o botanice będziesz w stanie znaleźć dereń. Odetnij przy pomocy piły jedną gałąź, a z niej, znów piłą mały krążek.

INSIDE THE CHURCH. Porozmawiaj z kaplanem, następnie idź przez prawe drzwi do kuchni. Zanurz kość w krwi na kuchennym blacie. To krew księdza, który jest dziewicą. Namaluj kością na dysku napis Stellerex. Jeśli wszystko wykonałeś poprawnie to błyśnie on przez chwilę błękitną poświatą.

CHURCH BEDROOM. Zdejmij ze ściany krucyfiks. Opukaj podłogę wokół łóżka księdza. Naprzeciw wezgłowia, pod dywanem jest zapadnia, pod którą ukryta jest księga. Przeczytaj opis przepędzania demonów.

CEMETARY GATES. Stellerex trochę spuścił z tonu. Odstrasz jego kamerdynera pokazując mu krzyż. Przejdź do grobowców po lewej. Otwórz drzwi do krypty z tyłu i zejdź do środka.

INSIDE THE MAUSOLEUM. Patrząc z miejsca, w którym tu przyszedłeś musisz pójść w dół, dwa razy w prawo i do góry. Zbadaj ścianę po lewej. Okaże się tylko iluzją, przez którą możesz przejść i dać łupnia Stellerexowi. Nie możesz go zabić, ale przynajmniej przepędzisz go z tego świata. Stellerex zaakceptował porażkę, ale chce głowy Simpsona. Wyjawi ci swój plan i da przepustkę (LEVEL 6 PASSCARD). Wróć do fabryki AI, wjedź na piętro i przez drzwi po prawej.

LEVEL 6 GUARD POST. Siedź za szafką aż strażnik pójdzie za potrzebą. Pod jego nieobecność wsyp do kawy trochę prochów dołujących (DEPRESSANTS). Wyjdź do korytarza, gdy wrócisz strażnik będzie nieprzytomny. Przeszukanie zaowocuje kolejną przepustką (LEVEL 7 PASSCARD).

LOCKED OFFICE/PROGRAMMER'S ROOM. Programistka została uśpiona. Trochę stymulantów zrobi swoje. Po krótkiej rozmowie dowiesz się wszystkich brakujących części układanki. Simpson polecił AI opracować wirusa, niby na potrzeby wojska. Stellerex podrasował kod, dając mu samoświadomość. Jeśli wirus nie zostanie zatrzymany wkrótce, to ogarnie wszystkie komputery na świecie. Programistka wyjawi ci kod do laboratorium znajdującym się w korytarzu po prawej.

EMP LAB. Na podeście spoczywa EMP DEVICE. Urządzenie to potrafi wysłać silny impuls elektromagnetyczny, który unieruchamia wszelkie urządzenia elektroniczne. Wyjdź z laboratorium i przejdź do korytarza po lewej. Na jego końcu znajdują się drzwi do biura Simpsona, które otwiera przepustka 7. poziomu.



TED SIMPSON'S OFFICE. Pchnij posążek na biurku, co przesunie regał z książkami odsłaniając wejście do sali ze stacjami roboczymi. Wejście do niej jest silnie chronione. Wykorzystaj EMP DEVICE żeby wyłączyć systemy alarmowe. W wyniku wyładowania uszkodzeniu ulegną również nafaszerowane elektroniką drzwi. Zanim wrócisz do wartowni, podładuj w laboratorium EMP DEVICE.

LEVEL 6 GUARD ROOM. Obejrzyj dokładnie panel w lewym dolnym rogu ekranu. Okaże się, że jest to tunel serwisowy do sali komputerowej. Zwykle jest zamknięty, ale po wyłączeniu urządzeń alarmowych możesz otworzyć go ręcznie.

MAINFRAME ROOM. Porozmawiaj z Tedem Simpsonem. Wyjawi ci kod unieruchamiający wirusa. Można go wbić na terminalu, jednak wirus pilnie go obserwuje. Na krześle VR powinien zasiąść ten z członków ekipy, który nosi EMP DEVICE. W wirtualnej rzeczywistości odczekaj aż wirus zakończy swoją nadętą przemowę i uziem go emisją elektromagnetyczną. Szybko podejdź do konsoli po lewej i wstukaj sekwencję kodu. Wirtualny świat eksploduje tęczą barw, ty wrócisz do szarej rzeczywistości.

Kolejna sprawa Biura 13 pomyślnie zamknięta – żadnych dowodów, żadnych śladów. Jutro rano raport wyląduje na biurku szefa, pojutrze zostaniemy przydzieleni do nowego zadania.

User Jama

Dystrybutor: LiComp

TAKE 2'95
PC: VGA, SB, CD-ROM
4 1
PRZYGODOWA
90% Grafika | 100% Dźwięk | 90% Miodność | 85,40 Cena w zł. zawiera VAT









TERMINAL VELOCITY

TERMINAL REALITY'95
PC: VGA/SVGA, SB | PC 2
ZRĘCZNOŚCIOWA
95% Grafika | 90% Dźwięk | 90% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT

Na początku był DOOM, w którym biegało się po labiryntach korytarzy eksterminując wszelki przejaw inności. Potem DESCENT, w którym nogi zastąpiła stalowa maszyna i silniki, co dało też możliwość poruszania się po korytarzach w górę i w dół. Są jednak gracze, którzy duszą się w ciasnych labiryntach i potrzebują przestrzeni (do oddania strzału). Z myślą o nich powstał właśnie TERMINAL VELOCITY.

Ziemię najechała rasa Obcych, jak zwykle z mordem w oczach. Jako pilot jednego z niewielu eksperymentalnych myśliwców TV-202 musisz wykonać szereg trudnych i niebezpiecznych misji, aby ocalić ojczystą planetę i odkryć kto za tym wszystkim stoi. Polegają one najczęściej na zniszczeniu wszystkiego co się rusza bądź stoi bez ruchu (instalacja, radar). Do dyspozycji jest cały szereg broni, którym także przybywa mocy.

Grafika to jeden z najlepszych engine'ów 3D, jaki kiedykolwiek powstał na PC. Jest niewiarygodnie szybka i płynna, dystansuje takie tytuły jak MAGIC CARPET czy nawet DESCENT. Znakomicie dobrany dźwięk, odgłosy wybuchów czy komentarze w stylu-„OH YEAH!!!" doskonale pomagają tworzyć nastrój tej strzelanki. Można mówić o pewnych elementach symulacji (Afterburner, Radar, Virtual Cockpit), które na pewno spodobają się miłośnikom bardziej zaawansowanych strzelanin. Można ich jednak nie używać, co z drugiej strony jest ukłonem w stronę hardcore'owych miłośników strzelanin.

Po prostu piękna gra!

Gulash









SUPER KARTS

Długo zapowiadane i głośno reklamowane SUPER KARTS wkroczyły z hukiem na twarde dyski pecetów. Na pewno każdy z was będąc małym chłopcem marzył aby pościgać się KARTAMI, rozwijającymi zawrotną szybkość 70 km/h. W tej grze marzenia zostają zrealizowane, i to jak!

Gracz wciela się w jednego z ośmiu zawodników, z takich krajów jak Australia, USA, Rosja czy Indie. W każdym z krajów znajdują się dwie trasy, co jak łatwo policzyć daje w sumie 16 wyścigów. Trasy są bardzo zróżnicowane, dla przykładu Japonia to Cyber-City, pełno świateł i neonów. W Rosji śnieg, zaś w Indiach dużo zieleni. Strzałki pokazujące gdzie jechać pomagają w orientacji w terenie.

Na każdej trasie znajduje się wjazd do tunelu, w którym samochodzik zwalnia do prędkości 30 km/h, ale za to po przejechaniu tego tunelu otrzymuje się kilka TURBO'sów lub SUPER GRIP'ów (w zależności od tego, co masz wybrane wyjeżdżając z tunelu). Czasem opłaca się dać wyprzedzić, aby potem zaatakować serią TURBO na długiej prostej.

Na trasie czekają małe zielone banknoty, za które można zakupić dodatkowy osprzęt do karta.

ENGINE – lepszy silnik, twój kart może rozwinąć większą szybkość. Należy na początku kupować jak najwięcej, tak właśnie robią przeciwnicy.

TYRES – opony to bardzo ważna rzecz, pojazd musi dobrze trzymać się trasy i nie wpadać w poślizg. Proponuję kupować na zmianę z silnikiem.

TANK SIZE – większy bak. Ważne jeżeli wybierzesz więcej niż trzy okrążenia dla każdej z tras. W przeciwnym razie nie zaprzątaj sobie tym głowy.

STRENGHT – wytrzymałość pojazdu. Jeśli często obijasz się o ściany lub o inne pojazdy, warto zainwestować.

5 POINTS / EXTRA LIFE – 5 punktów można kupić w opcji sezonu wyścigowego. Przydają się jeśli ktoś ma dużo forsy, a jest daleko w tabeli. Maksymalnie można kupić 25 punktów. Dodatkowe życie pojawia się w opcji ARCADE.

TURBO – odpalenie daje błyskawiczne kilkusekundowe przyspieszenie i przysłowiowy ogień z rury. Najlepiej używać na prostej, pozwala na wyprzedzenie paru leszczy (o ile nie jadą na turbo).

SUPER GRIP – opona zapewniająca lepszą przyczepność. Szczególnie przydatna przy niebezpiecznych ostrych zakrętach, w które często trzeba wchodzić na pełnej szybkości.

OIL – można go rozlać za sobą powodując niezłe zamieszanie wśród przeciwników. Pamiętaj że oni też mogą używać tego samego chwytu i omijaj granatowe plamy na trasie.

Na drodze poza pieniędzmi znaleźć można na trzy ostatnie pozycje oraz paliwo. Lepiej zbierać je tam, niż wydawać na nie pieniądze. Bez TURBO jednak ciężko się przebić, musisz rozsądnie gospodarować gotówką.

Gdy znudzi ci się samotna jazda, zaproś kumpla. Do wyboru dwie opcje grafiki (podział pionowy lub poziomy) wygodne sterowanie (można zdefiniować, joye). Wiele emocji i zabawy potrafi zapewnić 20-okrążeniowy wyścig lub cały sezon.

Zastosowano świetny graficzny engine 3D, który potrafi wyświetlić 60 klatek na sekundę (na Pentium)! Jednak już na zwykłym 486 można rozkoszować się znakomitą i płynną animacją (30-35 klatek na sekundę). Różnorakie kamery umieszczone na trasie pozwalają na pełną kontrolę wyścigu. Jakby tego jeszcze było mało, można obracać niektóre widoki. Taką płynność grafiki osiągnięto zapewne dzięki brakowi sufitu (dachu? stropu?) obecnego m.in. w DOOM i DESCENT.

Gra ma wbudowaną opcję sieciowej rozgrwki dla maksymalnie ośmiu osób i wbudowane drivery do teoretycznie obecnych na rynku hełmów VR.

Czasem na trasach znajdują się skocznie. Aby wyskoczyć i zgarnąć wiszące w powietrzu banknoty musisz mieć włączone TURBO.

Gdy wiesz, że przegrasz i dojedziesz ostatni, odpuść sobie wyścig. Pojeździj, poszukaj forsy, Turbo i Gripów. I tak będziesz ostatni, prawda?

Gulash

VIRGIN'95
PC: VGA, SB | PC 2 | PC CD 1
WYŚCIGI
90% Grafika | 80% Dźwięk | 95% Miodność | Cena w zł. zawiera VAT

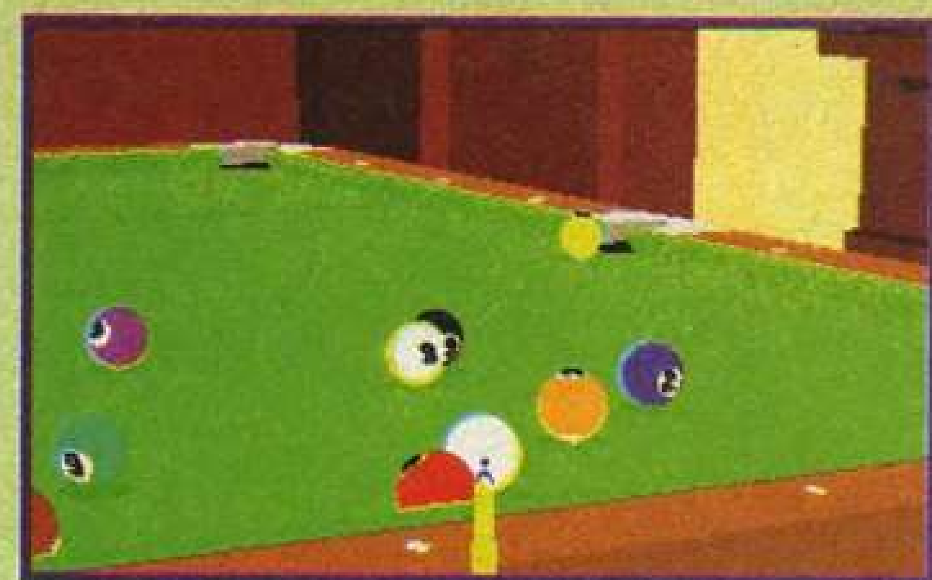


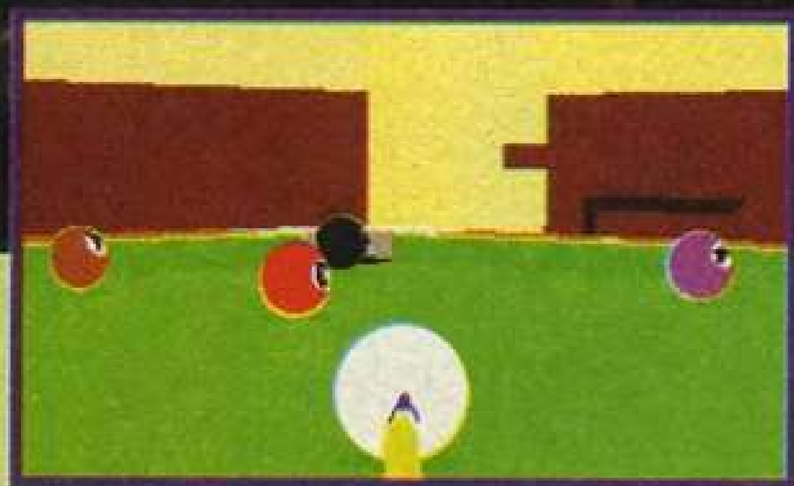












VIRTUAL POOL

Poprzedzony prowadzoną na szeroką skalę akcją promocyjną, firmowany takimi nazwiskami jak STEVE DAVIS i RONNIE O'SULLIVAN wirtualny bilard ujrzał wreszcie światło dzienne. Osobom, które choć trochę interesują się grą w kulki na zielonym stole, dwóch wyżej wymienionych panów nie trzeba przedstawiać. Steve jest sześciokrotnym mistrzem świata w SNOOKER i kilkukrotnym finalistą mistrzostw świata w POOLBILLARD, Ronnie zaś jest rankingowo numerem 4. na świecie, bierze też często udział w mistrzostwach świata w popularną na zachodzie „dziewiątkę".

Zapytany w Londynie STEVE DAVIS powiedział:

„Na początku byłem nieco sceptycznie nastawiony do całego przedsięwzięcia. Jednak gdy ujrzałem gotowy produkt, wciągnęło mnie bez reszty. Grałem w wiele gier komputerowych, ale nigdy nie byłem tak podekscytowany jak w przypadku VIRTUAL POOL. Teraz naprawdę wierzę, że przy pomocy tej gry można zarówno podszkolić swoje umiejętności, jak i nauczyć się grać w bilard aby potem to wszystko wykorzystać na prawdziwym stole. Nawet będąc profesjonalistą można się wiele nauczyć!"

CO NA PŁYCIE CD?

Na początku radzę obejrzeć znakomicie zrealizowane multimedialne filmy, mające wprowadzić gracza w świat kulek, a nieco później zabrać się za grę.

HISTORY OF POOL – animowana historia gry w bilard.

GAMES OF POOL – zasady i przykłady dla każdej z gier.

POOL TUTORIAL – prezentowany przez faceta o pseudonimie „Machine Gun" samouczek. Miło popatrzeć gdy facet wbija wszystkie bile w 30 sekund.

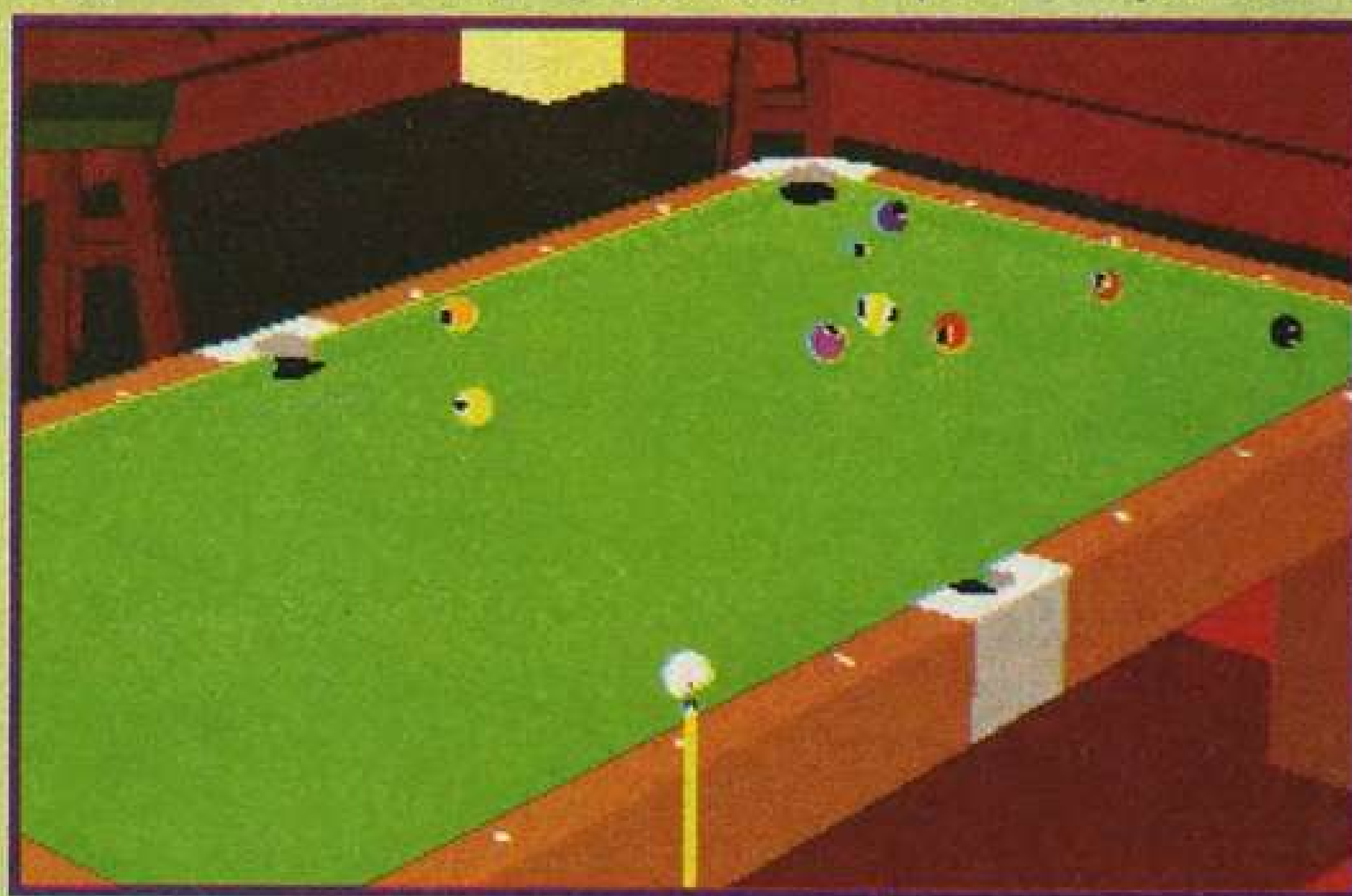
POOL TECHNIQUES – „Maszynowiec" opisuje poszczególne techniki, teoria i praktyka.

TRICK SHOTS – inny facet prezentuje triki. Ten dział jest szczególnie interesujący; nie da się opisać co ten facet wyrabia z bilami. To trzeba zobaczyć!

PLAY GAME – można zacząć grę.

CO W GRZE?

Do wyboru są rozgrywki w „dziewiątkę", „ósemkę na punkty", „rotację" i najbardziej popularną w naszym kraju „ósemkę" (połówki i pełne, czarna ostatnia) z różnymi przeciwnikami – od cieniasów aż po mistrza Steve'a, którego sugestie przydały się przy programowaniu inteligencji komputerowego przeciwnika. Zasad każdej z gier można nauczyć się z filmów, lub przeczytać je korzystając z opcji HELP. Zresztą HELP jest doskonały; zawiera nie tylko zasady czy rozpiskę sterujących klawiszy. Jeśli chcesz, komputer (podobnie jak w szachach) będzie ci pomagał sugerując następny ruch – zaznaczał kreskami gdzie polecą bile po uderzeniu, automatycznie ustawiał cię do następnej bili.



Cechą wyróżniającą VIRTUAL POOL od innych gier jest praktycznie nieograniczona swoboda ruchu. Stół można obracać na wszystkie strony, przybliżać i oddalać widok, obejrzeć sytuację z drugiego końca stołu czy spod niego, a nawet uderzyć bilę stojąc na wirtualnym suficie! Celuje się odpowiednio obracając stół (biała kula jest tu punktem centralnym). Gdy chce się uderzyć bilę, należy trzymając klawisz S pchnąć myszkę do przodu z siłą, jaką chce się uderzyć. Wirtualny kij śledzi wszystkie ruchy myszki, pozwala to wybadać moc i odległość. Bile poruszają się bardzo realistycznie, czemu towarzyszą digitalizowane stuki znane z prawdziwych sal. Bardzo ciekawą i przydatną możliwością jest podkręcanie. W związku z tym, tak jak na prawdziwym stole zawsze jest jakieś wyjście z trudnej sytuacji. Kij można podnosić, zmieniać punkt uderzenia w białą bilę, co też jest nie do pogardzenia.

Gra pracuje w rozdzielczościach 320x240, 640x480, a nawet 1024x768. Przy tym zawiera drivery do popularnych na rynku kart graficznych m.in. S3 i CIRRUS LOGIC. Jest opcja zmniejszenia rozdzielczości filmów dla słabszych komputerów. Nie zapomniano też o tak ważnych obecnie sprawach jak gra przez kabel, modem czy nawet za pośrednictwem sieci lokalnej!

Wymagania sprzętowe (386 i 2 MB RAM) nie są zbyt wygórowane jak na dzisiejsze czasy; gra zaś zachowuje się wręcz doskonale w wysokiej rozdzielczości na 486. Jeśli więc gracie albo chcielibyście pograć w bilard lub podszkolić swoje umiejętności celowania czy podkręcania to doskonale możecie zrobić to przy pomocy tej gry. Powtórzę tu za mistrzem, oglądanym często przeze mnie na kanałach DSF i EUROSPORT, a z którym miałem przyjemność rozegrać w Londynie szybki sparring – VIRTUAL POOL jest doskonały pod każdym względem.

Virtual Gulash

Dystrybutor: CD Projekt, tel. (0-22) 25-07-03



INTERPLAY'95

PC: VGA/SVGA, SB, CD-ROM

PC CD 1

BILARD

100%	80%	95%	159,-
Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT





STAR CRUSADER

Imperium Goerian stale rozszerzało swe strefy wpływów. Jedne rasy podporządkowały się Imperium od razu, bez walki. Inne ginęły podczas bitew z kosmicznymi konkwistadorami. Teraz Imperium dotarło do Rozpadliny Ascalon – rozpoczyna się nowa wojna. Wspólną walkę przeciwko najeźdźcy rozpoczyna pięć ras: Tancedrianie, Zemunsi, Mazumasi, Amiensi i Nuubjanie.

W tym miejscu zaczyna się gra. Jesteś pilotem Goreniańskiej floty kosmicznej. Twoja baza to AR-1 – najdalej wysunięty przyczółek Imperium. Przed tobą rozliczne misje, których zadaniem jest całkowite wyeliminowanie sił przeciwnika z Rozpadliny. Najprawdopodobniej skończy się to dla walczących z Imperium ras tragicznie – ale to oni wypowiedzieli wojną błogosławionemu Imperium, które chciało wziąć pod swe opiekuńcze skrzydła barbarzyńskie plemiona. Można więc powiedzieć, że sami są sobie winni.

■ ■ ■

Symulatory kosmiczne to bardzo wdzięczny dla projektantów i programistów temat. Żadnych realiów, liczy się tylko inwencja, fantazja i wyobraźnia. Także dla graczy symulatory kosmiczne to łakome kąski – magnetyzm efektownych walk, podczas których promienie laserowe rozdzierają kosmiczny mrok przyciąga graczy. Symulatory kosmiczne trafiają też do większej liczby odbiorców, gdyż na ogół są o wiele łatwiejsze niż symulatory lotnicze. Podobnie jest ze STAR CRUSADER.

Celem gry jest zniszczenie rebeliantów w Rozpadlinie Ascalon. Najpierw, by to osiągnąć, musisz dokładnie wypełniać polecenia kwatery głównej. Wszelkie misje najczęściej sprowadzają się do zniszczenia statków przeciwnika w danym sektorze. Niekiedy pojawiają się też i inne zadania, np. misje, których celem jest przechwycenie maszyn wroga, misje ratunkowe, liczne działania obronne, zadania zwiadowcze. Często też pojawiają się małe niespodzianki – pola minowe, pasy meteorytów, czy walka w mgławicy. Sprawa nieco się komplikuje kiedy zostajesz dowódcą sektora. Gdy dzielna i wzorowa służba zaowocowała awansem na twej głowie znajdzie się wiele innych zadań. Będziesz musiał koordynować wszelkie działania Floty Imperium w twoim sektorze. Tylko od ciebie będzie zależało, jakie cele i w jakiej sile zaatakują piloci goreniańscy. Oprócz misji głównych, w których sam będziesz uczestniczył, będziesz opracowywał misje poboczne, których znaczenia nie możesz bagatelizować.

Pierwszą cechą symulatora, której nie sposób nie zauważyć, jest jego bajeczna kolorystyka. Wszystkie cele, całe otoczenie wygląda jakby było wzięte z zeszytu do kolorowania. Twoje statki są pomalowane w różne fantazyjne wzorki przypominające straszliwe skrzydła, żądła i zęby. Także strzały laserowe, rakiety, płomienie to po prostu fontanny kolorów. Sądzę, że programiści przedobrzyli trochę z tym kolorowym światem – za nic nie przypomina mrocznego, ogromnego, straszliwie zimnego kosmosu. A może to po prostu nie nasz kosmos, kto wie?

Gdy będziesz wykonywał misje po raz pierwszy, możesz być trochę zaskoczony ilością trybów pracy poszczególnych ekranów. Możesz się nie martwić, że nie opanujesz tej gry przez miesiąc – szybko odkryjesz, że tak naprawdę przydatnych jest tylko kilka, zaś z reszty korzysta się sporadycznie. Niewątpliwie miodność symulatora podnosi różnorodność dostępnych statków i możliwość dowodzenia innymi maszynami sojuszniczymi. Warto zauważyć, że piloci poszczególnych ras faktycznie niekiedy stosują bardzo odmienną taktykę.

STAR CRUSADER jest grą ciekawą. Dość prosta obsługa nie oznacza jednak kolejnej kiepskiej strzelaniny – niekiedy, szczególnie kiedy będziesz dowodził sektorem, przed tobą pojawią się ciekawe łamigłówki taktyczne. Cóż więcej? Pora siąść za sterami i przystąpić do eliminacji rebelianckiej floty kosmicznej.

KaYteck

Dystrybutor: LiComp

GAMETEK'94
PC: VGA, SB, CD-ROM
PC 4 · PC CD 1
SYMULATOR

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT
75%	70%	75%	80,52





PYRO TECHNICA

Pogrążone w wiecznym mroku tajemnicze korytarze, olbrzymie sale zbudowane z półprzezroczystych ścian na których tańczą delikatne refleksy światła – oto miejsce boju. Każdy może sobie dowolnie dopowiedzieć, gdzie właściwie toczy się akcja tej gry. Być może plątanina tuneli jest surrealistyczną wizją komputerowych sieci zbudowanych z banków danych, węzłów, łączy, przekaźników i oczywiście potoków informacyjnych o niewyobrażalnej długości – czyż nie przypomina cyberprzestrzeni z SYSTEM SHOCK. Możliwe, że bazy zbudowane z prostych figur geometrycznych są po prostu poligonem przyszłości. A może walka toczy się w świecie, którego nasze malutkie rozumki nie są w stanie pojąć.

PYROTECHNICA ma trochę wspólnego z DESCENT – podobny układ przestrzenny pola akcji i zbliżone sterowanie. Rzeczywistość bez grawitacji, pełna swoboda ruchu. Jednak trzeba przyznać, że DESCENT jest grą bardziej skomplikowaną – w PYROTECHNICE labirynty mają na ogół budowę uporządkowaną. Korytarze zbudowane są pod kątami prostymi, co w znacznej mierze ułatwia nawigację. PYROTECHNICA to przede wszystkim surowe bryły geometryczne o pomarańczowym odcieniu. Być może niedługo pojawi się cały szereg gier z uproszczoną grafiką, stworzonych, jak ta, głównie do grania w hełmie VR.

O ile geometryczna budowa labiryntu korzystnie pobudza wyobraźnię i tworzy dobry klimat, to wygląd wszelkich celów mógłby być jednak lepszy. Trzeba naprawdę bujnej wyobraźni, by te nieforemne dziwadła nabrały jakiegoś konkretnego kształtu. Być może taki wygląd przeciwników miał być elementem składowym tworzącym cybernetyczny klimat, ja jednak uważam, że przeciwnicy to najsłabszy punkt w PYROTECHNICA. Natomiast jedną z mocniejszych zalet jest świetna oprawa muzyczna, która doskonale uzupełnia dziwaczny nastrój.

Całą odprawę poprzedzającą misję można by zamknąć w dwóch słowach – masz przeżyć. Aby ukończyć dany poziom należy przebyć z punktu A do punktu B. Niekiedy zdarza się, że pojawiają się jakieś drobne zadania poboczne np. uwolnić kogoś, ale na ogół możesz ukończyć dany poziom bez wykonywania dodatkowych poleceń. Jeśli ktoś grał w DESCENT może od razu przystąpić do wymiatania na poziomie co najmniej MEDIUM. Jeżeli kandydatowi na pilota brak doświadczeń w poruszaniu się w świecie bez grawitacji, musi przygotować się na okres zapoznawczo-treningowy.

Kiedy już oswoisz się ze sterowaniem w labiryncie, musisz pamiętać o dwóch rzeczach – nawigacji i przezorności. Pomocna w nawigacji jest mapa, jednak pomysł z dwoma rzutami – pionowym i poziomym powoduje, że mapa jest dosyć nieczytelna. Dopiero po pewnym czasie można dojść o co chodzi. Przed rozpoczęciem gry ułóż sobie trasę lotu, najlepiej najkrótszą, zaś w trakcie akcji staraj się cały czas utrzymywać właściwy kierunek.

PYROTECHNICA jest przykładem gry bardzo prostej, a jednak wciągającej. Brak bajerów graficznych udowadnia, że w dobrej grze liczy się pomysł i nastrój. A w dodatku od razu pojawia się doskonała, płynna animacja. Pozostaje czekać na zapowiadane hełmy VR.

KaYteck

Dystrybutor: zapowiada LiComp

PSYGNOSIS'95
PC: VGA, SB, CD-ROM
PC 6 · PC CD 1
ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	
60%	90%	80%	Tel.









THE JOURNEYMAN PROJECT

Idą dobre lata dla gier komputerowych. Przemysł ten zdobywa coraz większą rangę, rzedną szeregi wykwintnisiów kpiących z graczy, co idzie w parze ze stałą ekspansją komputerowej rozrywki. Stoją za tym coraz większe pieniądze. Kilka miesięcy temu szerokim echem rozeszła się wiadomość o zawiązaniu przedsięwzięcia pod nazwą DREAMWORKS. Otóż nikt inny jak sam Steven Spielberg oraz dwóch wpływowych hollywoodzkich producentów weszło w spółkę z czołowymi postaciami Microsoftu – Billem Gatesem i Paulem Allenem. Kapitał założycielski DREAMWORKS sięgnął miliarda dolarów, ale najważniejsza jest przecież potęga technologii Microsoftu i potencjał umysłowy hollywoodzkich tuzów. Wszystko po to, by m.in. zająć się produkcją całkiem nowego rodzaju gier komputerowych. To naprawdę nie są przelewki, jeśli tacy ludzie przykładają rękę do rozwoju naszych ukochanych gierek!

Dlaczego tak doniosły temat poruszam przy okazji JOURNEYMAN PROJECT? Jest to gra, która ponad dwa lata temu zaznaczyła sobą równie ważny krok, co opisane wyżej próby. JOURNEYMAN PROJECT pojawił się najpierw w wersji na Macintosha, zaś nieco później w wersji na PC. W swoim czasie, a był to początek 1993 roku, gra cieszyła się wielką sławą, przyćmioną dopiero w momencie gdy w kwietniu tego samego roku świat ujrzał THE SEVENTH GUEST.

Dla śledzących rozwój gier JOURNEYMAN PROJECT stanowi bardzo ciekawy przykład na to w jaki sposób rodzą się rzeczy, z których korzeni wyrastają potem rzesze naśladowców. Po pierwsze, była to jedna z pierwszych gier kompaktowych w pełni wykorzystująca objętościowe możliwości nośnika CD. Po drugie, to właśnie wtedy zaczęto przyczepiać do gier metki „multimedia game", „truly interactive" oraz wiele innych i JOURNEYMAN PROJECT stał się pionierem w tej dziedzinie. Po trzecie wreszcie – gdyby nie ten program, pewnie nie byłoby ani LABYRINTH OF TIME, IRON HELIX ani nawet MYST.

Teraz trochę o fabule gry. Akcja rozpoczyna się w roku 2318 w metropolii Caldoria. Ludzkość jest już po pierwszym kontakcie z obcą cywilizacją, wynalazek maszyny czasu też już został dokonany. Owo cudo ochrzczone zostało jako Pegassus i szybko stało się obiektem pożądania wszystkich możnych tego świata. Powstała ściśle tajna agencja Temporal Protectorate, której celem jest penetrowanie i chronienie przeszłości przed niepożądanymi inwazjami. Jesteś agentem, który odpowiada za spokój czasoprzestrzennego continuum.

Poruszanie odbywa się w czterech kierunkach, akcję widzisz oczami bohatera. Gra jest mocno rozbudowana, występuje sporo przedmiotów, tak że w sumie można powiedzieć, iż jest to regularna przygodówka. Wspaniały jest główny motyw muzyczny, gdyż ma w sobie coś nieuchwytnego. Budzisz się rano, puste korytarze bazy, za oknem sięgające nieba wieże futurystycznego miasta i ta świetna muzyka. Autorzy JOURNEYMAN PROJECT zalecają, żeby grać ze słuchawkami na uszach w ciemnym pokoju.

Zastosowanie do odtwarzania animacji technologii QuickTime Video w wersji sprzed dwóch lat bardzo spowalnia akcję. Efekt tego jest taki, że muzyka podczas wykonywania kroku naprzód ulega na moment zawieszeniu, a czekając na przykład na odegranie sceny, można wyjść na kawę. Program jest po prostu wolny jak ślimak. Znacznie lepiej w systemie QuickTime sprawdza się MYST, ale to już rzecz jasna późniejsza historia.

JOURNEYMAN PROJECT „liczący ponad 400 MB obrazków, animacji, muzyki i gry" – jak głosi manual – jest grą, która miała swoje złote lata, lecz dziś już przestarzałą. Z jednej strony warto w nią zagrać, bo ma specyficzny urok i skoro warto jeszcze raz sięgnąć po niestarzejące się nigdy ANOTHER WORLD czy ALONE IN THE DARK, można też rzucić okiem na THE JOURNEYMAN PROJECT. Czas w grach biegnie jednak szybko i obecnie na kompaktowym rynku jest wiele lepszych tytułów. PRESTO STUDIOS przygotowuje się tymczasem do wydania kontynuacji THE JOURNEYMAN PROJECT, projektu noszącego tytuł BURIED IN TIME. Z pewnością będzie on nie mniej ważnym wydarzeniem w dzisiejszym wyścigu jakościowym.

Micz

Dystrybutor wersji PC: LiComp







GAMETEK'93
Macintosh
PC Windows: SVGA, SB
PC CD 1 | MAC CD 1
PRZYGODOWA
80% Grafika | 90% Dźwięk | 80% Miodność | 113,- Cena w zł. zawiera VAT



Japończycy są najlepsi na świecie w produkcji nowoczesnych urządzeń elektronicznych oraz wdrażaniu nowych technologii. Swoją pozycję zawdzięczają temu, że nigdy nie spoczywają na laurach. Tokijska firma Plextor, część Shinano Kenshi Company wprowadziła na rynek absolutną nowość – napęd CD sześciokrotnej prędkości. Jego pojawienie się spowodowało znaczący spadek cen napędów „podwójnych" i „poczwórnych".

6 Plex – demon szybkości

Napęd 6 PLEX jest elegancko zapakowany w pudełko, które dobrze chroni urządzenie przed urazami mechanicznymi przy przenoszeniu. Napęd jest wyraźnie cięższy i bardziej „nabity" np. od podwójnej prędkości i mieści się w standardowej kieszeni na urządzenia 5.25".

CD-ROM firmy Plextor jest urządzeniem SCSI, więc dla większości graczy czymś nietypowymj. Producenci załączyli w zestawie tylko kabel SCSI bez żadnego kontrolera. Jest to wbrew pozorom na rękę kupującemu, ponieważ zostawia mu wolność wyboru rodzaju interfejsu w zależności od swoich potrzeb. Nie stawia też w głupiej sytuacji użytkowników Macintoshy, którzy dostawaliby zbędną kartę – oni mają SCSI wbudowane.

Pierwszym z możliwych wariantów podłączenia napędu do PC jest samodzielny, pełny interfejs SCSI. Do takiej karty można podłączyć w tzw. łańcuch siedem urządzeń. Jeśli masz już jakieś peryferia SCSI, to napęd CD podłączysz jako kolejne.

Wadą takiego podejścia jest koszt, szczególnie jeśli zamierzasz korzystać tylko z jednego urządzenia. Bardziej ekonomicznym rozwiązaniem, a już szczególnie dla graczy jest kupno 16-bitowej karty dźwiękowej ze zintegrowanym interfejsem SCSI. Są to z reguły tańsze złącza 8-bitowe, które w ogóle nie udźwigną więcej niż jedno urządzenie albo będą działały zbyt wolno z kilkoma. Powiecie oburzeni: jak to, przecież mam 16-bitową kartę dźwiękową? Zgoda, 16-bitów odnosi się do rozdzielczości dźwięku, a 8 bitów do szerokości szyny danych SCSI. CD-ROM firmy Plextor jest fabrycznie ustawiony tak, że będzie działał jako pierwsze urządzenie SCSI bez dodatkowego konfigurowania.

Egzemplarz redakcyjny był testowany na interfejsie SCSI wbudowanym w kartę dźwiękową SOUNDMAN WAVE (opis w SS'24). Odpowiedni driver, obsługujący interfejs zajmuje 11 KB pamięci, do tego dochodzi jeszcze niezbędny MSCDEX.EXE. Innymi kartami dźwiękowymi, do których można w podobny sposób podłączyć napęd 6 PLEX są między innymi MEDIA VISION SPECTRUM 16, DIAMOND SONICSOUND i PROMETHEUS ARIA 16SE. Te nazwy są mało znane, w Polsce bardziej rozpowszechnione są karty dźwiękowe z interfejsami multi-CD do napędów firm Sony, Panasonic i Mitsumi.

Do wkładania krążków do napędu służy specjalne pudełko, tzw. caddy. Kompakt wsuwamy do plastikowej obudowy i dopiero całość wchodzi do napędu. Zdania na temat caddy są podzielone. Niewątpliwie bardziej efektowna jest automatycznie wysuwana półka, ale bardziej funkcjonalny chyba caddy. Nie można go niechcący urwać, jak zdarza się z wysuniętą półką. Jest niewygodny tylko gdy wachlujemy kilkoma kompaktami. Gdy mamy tylko jeden, stale używany, np. krążek z ostatnio kupioną grą, jest to niezauważalne. Natomiast koperta chroni krążek przed zabrudzeniami i zadrapaniami. Kiedyś reklamowano CD-ROM'y jako niezniszczalne. Na naszych oczach smażono jajko na kompakcie, który po wytarciu działał bez zarzutu. Okazało się, że reklamy są jednak przesadzone i naszym programom może zagrozić nawet mała rysa, szczególnie na niektórych kiepsko nagranych krążkach z shareware.

Zanim przejdziemy do części praktycznej trzeba zauważyć, że 6 PLEX obok swej demonicznej szybkości, jest jedynym napędem uznanym za profesjonalny. Ma na to wpływ odporność systemu optycznego na pył oraz wyjątkowo solidne wykonanie. Napęd nie powstał co prawda jako urządzenie dla graczy, spójrzmy jednak na niego oczami przeciętnego użytkownika.

Co tu dużo mówić, 6 PLEX jest prawdziwą rakietą – czasami nawet za szybką. Pod tym określeniem rozumiem, że napęd wyprzedził dostępne oprogramowanie. Na pełne wykorzystanie jego możliwości przyjdzie jeszcze poczekać. Jedna z nowszych gier, WING COMMANDER 3 nie potrafi właściwie obliczyć szybkości przesyłania danych. Liczba obliczona dla 6 PLEX jest prawdopodobnie tak duża, że wychodzi poza przewidziany zakres i przebija licznik, w wyniku czego napęd jest rozpoznawany jako pojedynczej (!) prędkości. Generalnie duża moc 6 PLEX zapewnia płynne odtwarzanie nawet pełnoekranowych animacji i zauważalne skrócenie czasu ładowania gier oraz ich danych. Krótko: szybciej się obecnie nie da.

Napęd Plextora jest zaprojektowany tak, że automatycznie schodzi z sześciokrotnej prędkości (922 KB/sek) do poczwórnej (614 KB/sek) w razie problemów z odczytem uszkodzonych lub zanieczyszczonych krążków. Jeśli i to się nie powiedzie, napęd „odpada" do prędkości pojedynczej (150 KB/sek). Przy następnej wydanej komendzie odczytu następuje próba powrotu do prędkości nominalnej. Dla bardziej wnikliwych czytelników: średni czas dostępu wynosi 145 ms, a transfer liczony w idealnych warunkach, tzw. burst rate aż 3.5 MB/sek. Ale najważniejsze do zastosowań multimedialnych jest zachowanie ciągłości strumienia danych. 6 PLEX jest pod tym względem wzorowy.

Ważną cechą napędu jest jego kompatybilność z licznymi standardami zapisu płytek, co gwarantuje możliwość szerokiego korzystania ze sprzętu i wydłuża czas jego przydatności. Lista jest niemała i zawiera wszystkie liczące się formaty: CD-ROM Mode 1; CD-DA; CD-I; CD-I Ready; Video CD (MPEG); CD-ROM XA Mode-2, Form 1, Form 2; Photo CD. Możliwości jakie otwierają się przed użytkownikami szybkiego i uniwersalnego napędu firmy Plextor są ogromne.

W pudełku:
- napęd 6x firmy Plextor
- instrukcja obsługi
- kabel SCSI
- śrubki i boczne listwy montażowe

Zalety:
- bardzo wysoki transfer
- ciągłość strumienia danych
- możliwość czytania wielu formatów
- brak załączonego kontrolera SCSI

Wady:
- wysoka cena
- wsuwanie przez caddy (tylko dla wybrednych)

Jacek Marczewski



Dystrybutor:
PMC – Personal Multimedia Computers
00-118 Warszawa, ul. Emilii Plater 47
tel. (0-22) 26-18-89
Cena: 659 USD + VAT
tj. ok. 1 890,- zł

Patrz dokoła. Rośnie wszystko, oprócz naszych cen! Macintosh taniej.

CD-ROM za darmo!

drukarka za darmo!

Protestujemy przeciwko nudzie! Gdy wszystko wkoło rośnie, nasze **ceny spadają.**
Gdy masz wszystkiego dość, Macintosh Cię z tego wyciągnie.

Sprawny, szybki i niezawodny **Macintosh LC 475** jest najtańszy w swojej klasie. To najlepszy pomysł na nową komputerową przygodę, która może trwać w nieskończoność.

Komputer **Macintosh LC 630**, oprócz rozrywki i przyjemności, zapewni Ci bezpłatną **drukarkę** - koniec z bieganiem z dyskietką do kolegów! Albo **CD-ROM** - furtkę do świata multimediów... Z nim musisz trzymać się mocno ziemi, żeby nie odpłynąć zbytnio w przestwórza rzeczywistości wirtualnej. Ale bez obaw! To Ty dyktujesz warunki. Gier i dobrej muzyki też nie zabraknie. Kupując LC 630 rozszerzony o CD-ROM dostaniesz dodatkowo dwie płyty kompaktowe, a na nich 500 gier oraz „Przeboje Muzycznej Jedynki". Jeśli tylko chcesz możesz rozbudować go o tuner TV, teletekst, wejście video i wreszcie upragnionego pilota zdalnego sterowania.

Komputer **Power Macintosh 6100** z super szybkim procesorem Power PC* przełamuje wszelkie bariery. Ty też nie lubisz ograniczeń? Spokojna głowa. Ten komputer pracuje w obu środowiskach: **MacOS i DOS/ Windows.** Oba światy w Twoich rękach.

Szczegóły dotyczące obsługi odnajdziesz w bezpłatnie dołączonym podręczniku.

Nie hamuj swojej wyobraźni. Z komputerem Apple **każdy odlot** jest możliwy.



1299$ + VAT
Macintosh LC 475 4/250 MB, 50 MHz klawiatura, monitor 14" SONY Trinitron, system operacyjny i pakiet zintegrowany ClarisWorks po polsku, słownik pol.-ang.



1995$ + VAT
Macintosh LC 630 8/250 MB, 66 MHz dodatki jak w LC 475, cena zawiera drukarkę atramentową albo napęd CD-ROM; możliwość dokupienia tunera TV z telegazetą i pilotem



1797$ + VAT
Power Macintosh 6100 8/350 MB, 66 MHz Procesor RISC PowerPC 601, Ethernet, system operacyjny po polsku, możliwości rozbudowy o kartę 486 DX2 66 MHz i napęd CD-ROM

*Power PC – typ procesora RISC stosowany w najszybszych komputerach; w komputerach osobistych użyty po raz pierwszy przez Apple.

A możesz kupić Apple...



®

SAD Ltd. 02-758 Warszawa, ul. Mangalia 4, tel. 642 44 71, fax 642 70 08



Primax Music Card konkurent Gravisa

Newsweek podał, że firma Procter & Gamble ma strategię, która przewiduje sprzedaż tego samego mydła pod różnymi nazwami handlowymi. Podobne sytuacje zdarzają się o dziwo również w świecie komputerowych kart dźwiękowych.

Karta firmy PRIMAX według napisu na pudełku jest zgodna z Gravis Ultrasound i Sound Blaster. Pomyślałem, że gdzie dwóch się bije tam trzeci korzysta, czyli wreszcie ktoś „pogodził" interesy tworząc uniwersalną kartę dźwiękową. Pierwsze podejrzenia wzbudziła dopiero nie polska instrukcja obsługi, która poza zmienioną okładką wyglądała jak żywcem wzięta z podręcznika od karty Gravisa. Przeglądam załączone programy – też bardzo podobne. Domysły przerodziły się w pewność, kiedy zerknąłem na kartę. Laminat jest co prawda zielony, a nie czerwony jak w Gravisie, ale dwa „pająčzki" z napisem Advanced Gravis mówią wszystko.

PRIMAX MUSIC SOUND jest z technologicznego punktu widzenia stuprocentowym Gravisem, a precyzyjniej mówiąc czymś pośrednim między kartą Ultrasound a Ultrasound Max. Jest więc kartą z 32-głosową polifonią, wykorzystującą technologię WaveTable. Music Sound potrafi odtwarzać 16-bitowe sample przy maksymalnej częstotliwości próbkowania 44.1 kHz. Karta ma fabrycznie 512 KB pamięci, które można rozszerzyć do 1 MB wkładając w podstawkę na płycie dodatkową kość. Posiada również interfejs do trzech najpopularniejszych typów napędów CD (Mitsumi, Sony, Panasonic). „Kompatybilność" z Sound Blasterem i Rolandem MT-32 jest jak we wszystkich Gravisach programowa, czyli kłopotliwa.

Opisywanej karcie brakuje w stosunku do Ultrasound Max w zasadzie tylko dwóch rzeczy. Pierwsza to zapis 16-bitowy, który można uzyskać jako opcję. Drugim niedostatkiem jest brak sprzętowej kompresji próbek 16-bitowych. Braki te są ze sobą sprzężone. Po co komu 16-bitowy zapis dźwięku, jeśli nie wystarczy twardego dysku by zapisać próbki? Jeśli koniecznie chcesz mieć taką możliwość i dodatkowo zdecydowałeś się, że musisz mieć właśnie Gravisa, to lepiej kup Max'a. W przypadku gdy nie jest ci ona potrzebna, możesz oszczędzić trochę pieniędzy. Tym bardziej, że w ramach promocji PRIMAX dołącza do swojej karty darmowy mikrofon.

Zalety:
– zgodność z Gravis UltraSound
– złącza do napędów CD-ROM
– mikrofon w wyposażeniu

Wady:
– brak 16-bitowego zapisu
– brak kompresji próbek
– programowa kompatybilność z Sound Blasterem i MT-32

W pudełku:
– karta Primax Music Sound
– 2 podręczniki
– 6 dyskietek 3,5" z oprogramowaniem pod DOS i Windows
– mikrofon

Jacek Marczewski

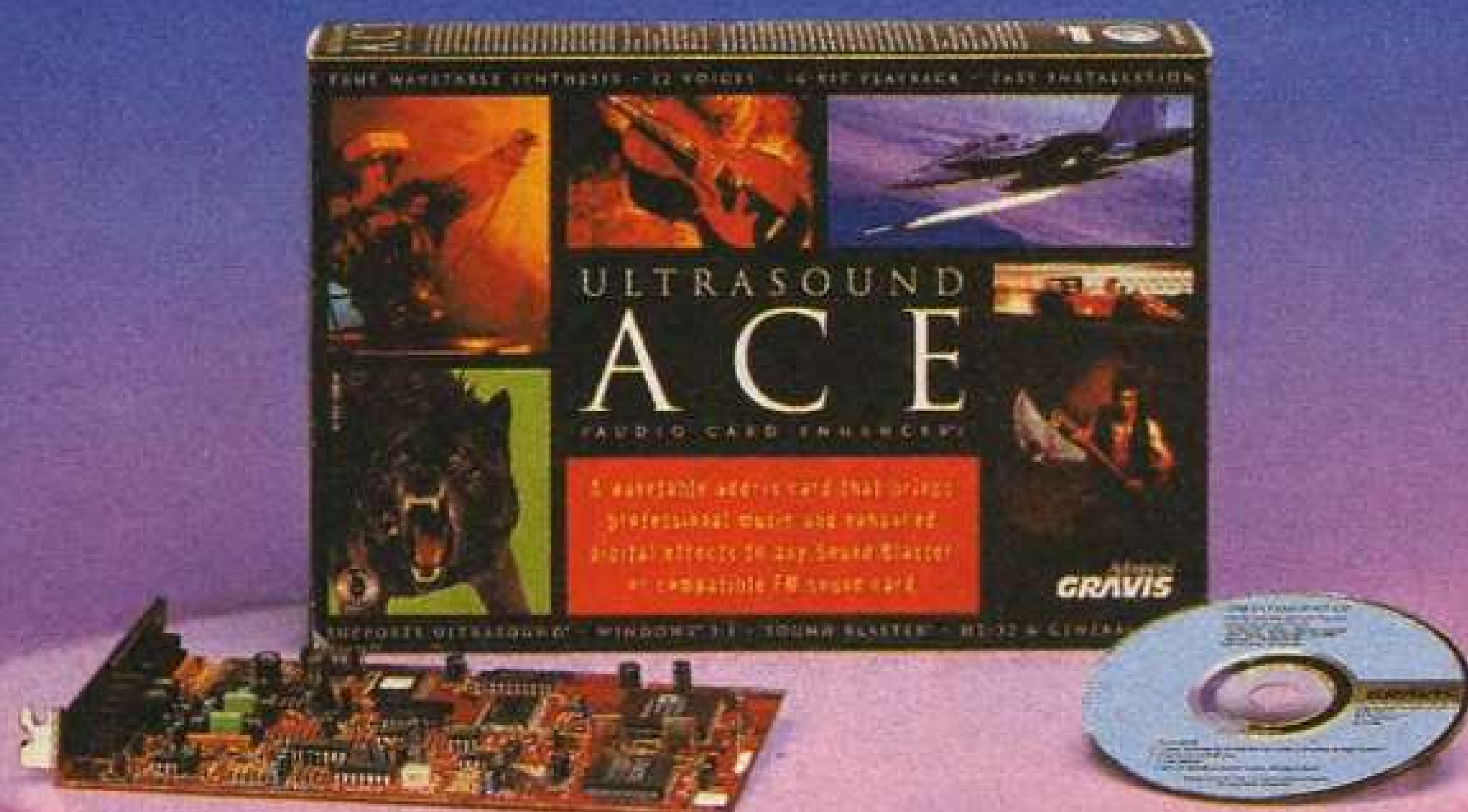
Primax Music Card

Dystrybutor:
p.h. AB
Wrocław, ul. Krakowska 82
tel. (071) 442-061
Cena: 140 USD + VAT
tj. ok. 405,- zł

JAKOŚĆ
STANDARD
ORYGINAŁ

Advanced
GRAVIS

UltraSound ACE – dla graczy



Zapewnia wyjątkowo czyste brzmienie w każdej nowej grze dzięki:
- 32-głosowej syntezie wavetable
- 16-bitowej (44.1 kHz) jakości odtwarzania dźwięku
- 512 kB pamięci RAM dla próbek, rozszerzalnej do 1 MB
- wymiennemu zestawowi 192 brzmień instrumentów General MIDI
- możliwości współdziałania z dowolną 8- i 16-bitową kartą dźwiękową

Działa z programami dla:
- UltraSound, Windows 3.1, SoundBlaster, MT-32, General MIDI.

NOWOŚĆ

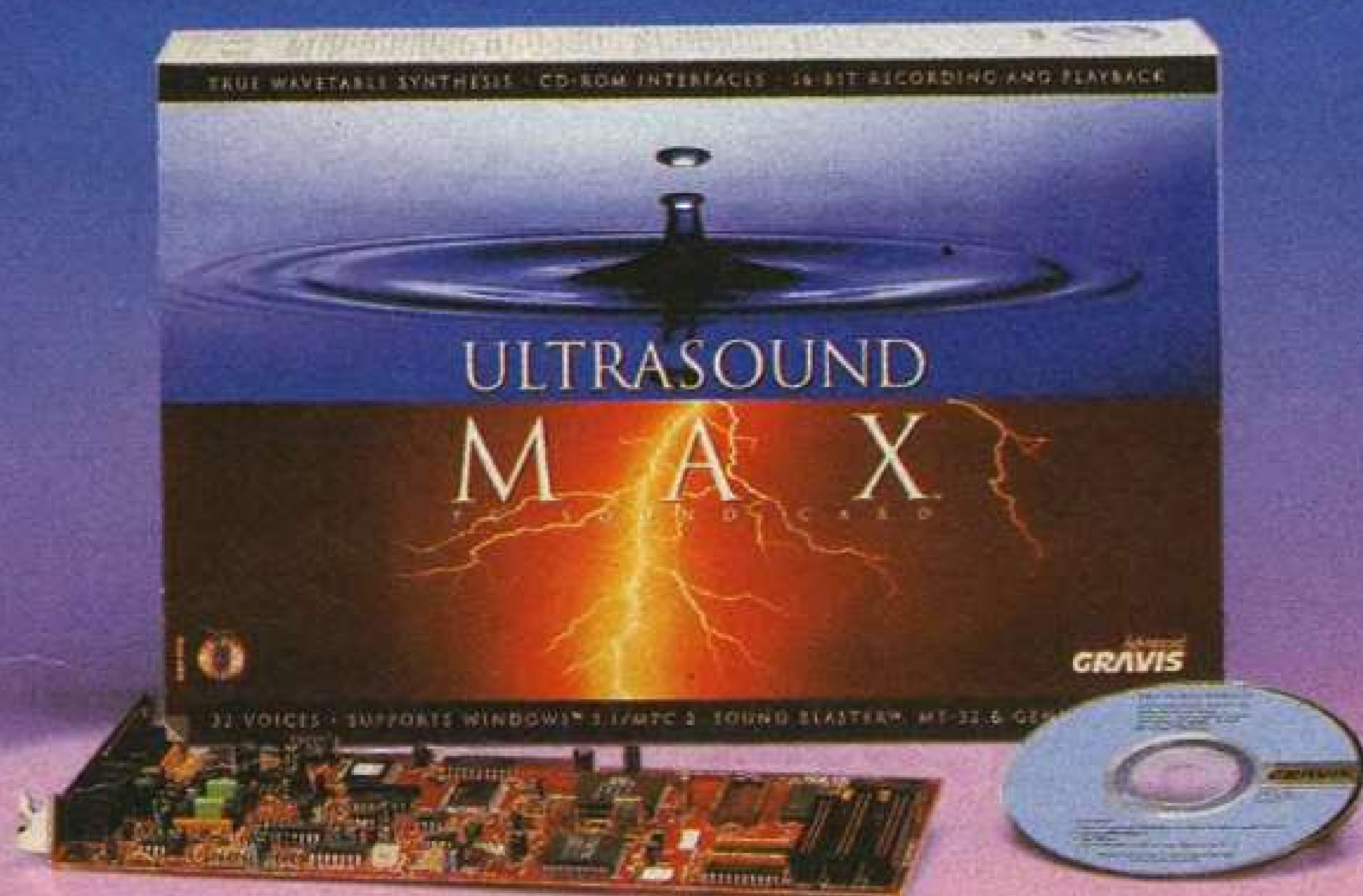
UltraSound – dla wszystkich



Stanowi najpopularniejszy standard kart muzycznych z syntezą wavetable:
- 32-głosowa synteza dźwięku z pamięci RAM
- 16-bitowe (44.1 kHz) odtwarzanie z jakością płyty CD
- 8-bitowe (44.1 kHz) nagrywanie stereo
- 256 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 192 brzmienia General MIDI (ponad 5.6 MB próbek!)
- kalibrowane złącze joysticka

Kompatybilna z AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32 i Sound Canvas oraz Windows 3.1 i General MIDI

UltraSound MAX – dla maxymalistów



Zaspokaja oczekiwania nawet najbardziej wybrednego multimediomana oferując wszystko to, co UltraSound oraz dodatkowo:
- 16-bitowe (48 kHz) nagrywanie i odtwarzanie dźwięku z jakością magnetofonu cyfrowego DAT
- procesor sygnałowy DDSP do kompresji sygnału audio
- 512 kB pamięci RAM, rozszerzalne do 1 MB
- 3 złącza do czytników CD-ROM: Sony, Mitsumi, Panasonic



PMC – Personal Multimedia Computers Sp. z o.o.
00-118 Warszawa, Emilii Plater 47
tel: (0-22) 261889, 279230, 279238
fax: 279572

PŁYTA CD-ROM
3 LATA GWARANCJI
POLSKA INSTRUKCJA

Wartość na kuponie obliczona jest dla przykładu 1 (4 zł + 9 zł + 3 zł + + 1,50 zł przesyłka) = = 17,50

Przepraszamy za utrudnienia w zamawianiu prenumeraty i archiwaliów. Poczta Polska odmówiła przyjmowania drukowanych przez nas kuponów. Kupony przekazów pocztowych dostępne są w Urzędach, prosimy o bardzo staranne wypełnianie wg podanego obok wzoru.

PRZEKAZ POCZTOWY

Adam Pomorski
Wspólna 61 m. 1 Węgorzewo
00-867
17 zł 50 gr
siedemnaście złotych pięćdziesiąt groszy
ProScript Sp. z o.o.
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa

Wartość dla przykładu 1

Odcinek dla adresata

Adam Pomorski
Wspólna 61 m. 1
00-867 Węgorzewo
17 zł 50
ProScript Sp. z o.o.
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa

Odcinek dla adresata

Adam Pomorski
Wspólna 61 m. 1
00-867 Węgorzewo
17 gr 50
ProScript Sp. z o.o.
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa

Znamiona dowodu tożsamości
Nr ____
rodzaj dowodu wydany przez ____
miejsce i data wydania ____ dn. ____ m-c ____ 19__ r.
Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów
Podpis wypłac.
Podpis odbiorcy

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

Przykład 1
Zamawiam: numer – 4 zestaw 4 – (od 6 do15) zestaw 8 – 16, 20, 23

Przykład 2
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 3
Przedłużam prenumeratę. na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

Starannie przechowywać - dowód nadania przekazu

Przykład 1
Zamawiam: numer – 4 zestaw 4 – (od 6 do15) zestaw 8 – 16, 20, 23

Przykład 2
Zamawiam prenumeratę na 12 miesięcy

Przykład 3
Przedłużam prenumeratę. na 12 miesięcy, mój numer w bazie 12561.

Komputer: Amiga

Uwaga! Przykład 1 - rożne zestawy archiwaliów. Przykład 2 dotyczy nowych prenumeratorów, przykład 3 - osób przedłużających wcześniejszą prenumeratę. Prosimy zawsze podawać typ posiadanego komputera.

PRENUMERATA I ARCHIWALIA

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę SECRET SERVICE oraz na archiwalne numery pisma. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca. Zamówienia są realizowane za pośrednictwem poczty. Prosimy o wypełnienie kuponu pocztowego zgodnie z powyższym wzorem, dokładnie wpisując zamówienie oraz swój adres. Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę (i ew. dodać koszty przesyłki), którą należy wpisać na stronieprzedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem oraz adresem i kodem pocztowym. W przypadku zamawiania archiwaliów, **NALEŻY DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI** wg tabelki. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-2) 620-1261 w. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

ZACHĘCAMY TEŻ DO KUPOWANIA ARCHIWALIÓW OSOBIŚCIE W REDAKCJI – Warszawa, ul. Wronia 35/37, I p.

UWAGA! SPEŁNIENIE PONIŻSZYCH ZALECEŃ JEST PODSTAWĄ TERMINOWEGO OTRZYMYWANIA PRZESYŁEK

Kupony są aktualne TYLKO do 15 dnia danego miesiąca i gwarantują podane w numerze ceny

Kupony nadane po 15-tym docierają do redakcji już po cyklu wysyłki archiwaliów i prenumeraty, i ich realizacja przechodzi na następny miesiąc.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu wynikłych w ten sposób opóźnień.
Liczy się data stempla pocztowego na kuponie.

Przy terminowym zamówieniu maksymalny czas oczekiwania na przesyłkę wynosi 30 dni. W razie nie dotarcia przesyłki, prosimy o kontakt telefoniczny w celu wyjaśnienia okoliczności. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Najczęstszą przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia jest brak dokładnego adresu, brak informacji o zamawianych numerach oraz błędy w naliczeniu sumy.

numer w bazie – koniecznie podać przy kontynuacji prenumeraty
od którego numeru
do którego numeru włącznie zawarta jest prenumerata
ile egzemplarzy SS jest w kopercie

12561 - 18 29 - 1
Adam Pomorski
ul. Wspólna 61
00-867 Węgorzewo

Znaczenie symboli na naklejce adresowej

PRENUMERATA

Prenumerata może zostać zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Cena SECRET SERVICE w prenumeracie jest stała i zabezpiecza przed ewentualnymi podwyżkami podczas jej trwania.

Prenumerata zawiera koszty przesyłki pocztowej, oraz koszty manipulacyjne.

ceny prenumeraty

3 miesiące	9,00 zł
6 miesiące	18,00 zł
9 miesięcy	27,00 zł
12 miesięcy	36,00 zł

UWAGA! Naklejka adresowa na kopercie z prenumeratą zawiera informacje o: numerze identyfikacyjnym czytelnika (prosimy podawać przy przedłużaniu prenumeraty), numerze pisma, na którym skończy się prenumerata oraz liczbie zamawianych egzemplarzy.

ARCHIWALIA

Kupon należy wypełnić wg poniższych cen, koniecznie z doliczeniem kosztów przesyłki, które zależą od liczby zamawianych numerów.

Nr	cena	Nr	cena
1,2,3,5	-brak!-	14	1,20 zł
		15	1,20 zł
4	4,00 zł	16	1,60 zł
6	80 gr	17	1,60 zł
7	80 gr	18	1,60 zł
8	1,20 zł	19	1,60 zł
9	1,20 zł	20	1,60 zł
10	1,20 zł	21	1,60 zł
12	1,20 zł	22	1,80 zł
11	1,20 zł	23	1,80 zł
13	1,20 zł	24	1,80 zł

■ CENY ZESTAWÓW

zestaw 1 (całość: 4 i od 6 do 24)	21,00 zł
zestaw 2 (rocznik 1994)	10,00 zł
zestaw 3 (od 6 do 7)	1,30 zł
zestaw 4 (od 6 do 15)	9,00 zł
zestaw 5 (od 8 do 15)	7,50 zł
zestaw 6 (od 16 do 24)	10,00 zł
zestaw 7 (dwa dowolne od 6 do 21)	2,00 zł
zestaw 8 (trzy dowolne od 6 do 21)	3,00 zł
zestaw 9 (cztery dowolne od 6 do 21)	4,00 zł

■ DLA ARCHIWALIÓW KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

za 1 szt.– 60 gr.	od 3 do 5 szt. – 1 zł	od 11 do 15 szt – 1,50 zł
za 2 szt. – 80 gr.	od 6 do 10 szt. – 1,20 zł	od 16 do 20 szt – 2,00 zł

help
Galina radzi zbłąkanym

COMBAT AIR PATROL — Amiga

Dlaczego jeżeli uzbroję swój samolot w Sidewinder'y, Maverick'i, LAU 97, to na wyświetlaczu z uzbrojeniem mogę uaktywnić np. tylko działko i Maverick'i? Chalka

Broń przełącza się klawiszami tabulatora oraz controlem.

DUNE — Amiga, PC

Jak dostać się do komnat?

Na początku gry masz dostęp tylko do kilku pomieszczeń. Pozostałe będziesz odkrywał spacerując po zamku z Jessiką i wykorzystując jej zdolności Bene Gesserit.

Jak znaleźć inne sicze i miasteczka? Anonim

Następne sicze będą mogły być odkryte dopiero po zwerbowaniu Fremenów mieszkających w tych trzech pierwszych. Od nich dostaniesz informacje na temat położenia następnych. UWAGA: aby odkryć nową sicz należy podczas lotu ornitopterem mieć chociaż jednego pasażera na pokładzie.

Znalazłem Chani i co dalej? Krzysiek

Musisz się w niej zakochać (urządźcie sobie małe party sam na sam na pustyni). Pokaże ci ona później gdzie możesz znaleźć jej ojca – ekologa planetarnego.

Odnalazłem już 12 siczy (po prawej stronie). Wiem, że jaskinie Fremenów są także po lewej stronie, i że w nich powinien znajdować się Stilgar. Gdzie znaleźć te sicze i tego Fremena? Grzegorz Szewczyk

Pogadaj z Harah – zna ona Stilgara i powinna ci udzielić informacji na temat jego miejsca pobytu.

Co należy zrobić, gdy matka mówi: „Walk out into desert..." Jacek Dzwonkowski

Po prostu wypełnij jej polecenie – wyjdź sam na pustynię i zostań tam kilka godzin – przeżyjesz swą pierwszą wizję. Od tej pory twe zdolności parapsychiczne ulegną zwielokrotnieniu.

DUNE 2 — Amiga, PC

Jak można przejmować wrogie budynki? Wojciech Nawara

Bardzo mi przykro – nie można.

Co zrobić aby transportery latające (Carry All) brały moje pojazdy i je przewoziły? Dotąd przewożą tylko pojazdy do naprawy (automatycznie). M.B.

Zgarniarki (Carry All) służą jedynie do przewozu żniwiarek (Harvester) na pola przyprawowe i z powrotem oraz do transportu maszyn do zakładów naprawczych. Reszta wozów musi poruszać się o własnych siłach.

HEIMDALL 2 — Amiga

Jak regeneruje się energię, którą się zazwyczaj traci podczas walki i jak używać czarów? Tony

Energię regeneruje się poprzez spożywanie pokarmów i czarodziejskich napojów albo dzięki stosowaniu czarów. Czary rzucasz w następujący sposób: w odpowiednim miejscu (na górze ekranu) układasz runiczne zaklęcie (patrz spis przy opisie w SS'18), a następnie klikasz na ikonkę rzucenia czaru. Po rzuceniu ubywa ci pewna ilość energii magicznej – uzupełnia się ją dzięki innym czarom lub też przez wypicie odpowiednich mikstur.

Które nasiona należy zasiać u boga przyrody? Pączek

Masz dwa wyjścia – albo próbować na chybił-trafił (mnie się udało!), albo zajrzeć do opisu w SS'18 – znajduje się tam stosowna mapka.

Dochodzę do pokoju Cheli. W jednym pokoju jest fontanna. Po lewej stronie jest przejście do następnej komnaty. Jak się tam dostać? Łukasz Smyk

Ukryte przejście znajduje się w prawym górnym rogu komnaty – strzel w nie z łuku, a ujrzysz otwierające się odrzwia.

Rozmawiam z Ordokiem. Wręczam mu list od Danaku, on otwiera przejście. Nie mogę wziąć od kościotrupa części amuletu. Czy chodzi o kościotrupa w pomieszczeniu z celą i szczurem? FISHER

Tak – myślimy o tych samych zwłokach. Próbuj podejść do niego z kilku różnych stron – na pewno ci się uda.

FORMULA ONE GRAND PRIX — Amiga

Jak ustawić możliwość gry także w czasie deszczu i ewentualnie w jakiej wersji? Wiem na 100%, że jest to możliwe bo widziałem screeny. Damon Hill

Pogoda dobierana jest automatycznie. Osobiście trafiłem raz na huragan. Lepiej żebyś nigdy nie zasmakował deszczu podczas rajdu, jazda jest paskudna.

HOOK — Amiga

Gdy jestem już przebrany za pirata, nie mogę znaleźć na statku skarbu. Są tam jakieś dzbanki, ale nie mogę ich zebrać. Gdzie znajduje się skarb? Anonim

Niestety, masz wersję gry nie dość, że piracką to jeszcze padniętą – w niektórych z nich garnki po prostu zniknęły.

KAJKO I KOKOSZ — Amiga

Proszę o wyjaśnienie, w którą stronę mam iść na skrzyżowaniach do rusałki? Mam kłopot ze znalezieniem kamieni. Tomasz Staszak

Po wyjściu z grodu cały czas w lewo – rusałka jest trzy przecznice dalej.

Jak obudzić strażnika, który śpi na straży? P. Lewandowski

Kokosz musi trzykrotnie zagrać na rogu tura (zabranym znad kominka w ich chacie).

Po podaniu karczmarzowi złotej obręczy tura nie wiem jak mam wsiąść do wozu. Tomasz Rafa

Stań bezpośrednio za wozem (z jego lewej strony) – kursor zamieni się w strzałkę. Teraz już możesz wsiadać.

Czym i jak wydobyć miód z dziupli w krainie Borostworów? KISMAT

Zrób to Kokoszem – Kajko jest zbyt niski.

Nie wiem jak wziąć lub czym strącić szyszkę? Bronek

Z gumiaka i patyka zrób procę. Weź kamyk znad strumyka. Użyj tego wszystkiego – szyszka jest twoja.

Budzę strażnika i daję mu antałek miodu. Strażnik otwiera mi bramę lecz za nią stoją dwaj zbójcerze. Jak się ich pozbyć? Marcin Skowronek

Postrasz ich rękawicą siły (opis jej sporządzenia znajdziesz w SS'22).

LOST DUTCHMAN MINE — Amiga

Czy można coś tu więcej robić poza poszukiwaniem złota, graniem w pokera, leczeniem się i kupowaniem? Tomek Furczak

Głównym celem gry jest znalezienie kopalni złota (prosto jak strzelił na południe od miasta). Można to załatwić w ciągu pierwszych pięciu minut gry. Tylko po co? (Normalnie trzeba najpierw skompletować mapę).

Do czego służą: łopata, kubraczek, rękawiczki, garnek do kawy, zapałki, koc? Jak użyć tych przedmiotów i jak zdobyć kolejne kawałki mapy? Axel F.

Do przetrwania na pustyni, odpierania ataków Indian, leczenia ran, łowienia ryb i smażenia ich, itd.

LOST VIKINGS — PC

W poziomie o kodzie GR8T jakich guzików należy użyć aby zniszczyć komputer? Maciek Kos

Komputer należy zniszczyć znalezionymi wcześniej bombami.

MENTOR — Amiga

Gdy przylecę z kosmosu nie wiem, co zrobić dalej. Jakub Mańkowski

Zdejmij pokrywę z bagażnika, skrzesaj ogień o hak holowniczy, nalej do środka grzańca – jego opary załatwią resztę.

PIRATES — C-64

Co mam zrobić, żeby gubernator dał mi porządny statek np. GALLEON? Konrad Wałęsa

Gubernator może tylko dać ziemie, tytuł, pieniądze no i swoją córkę. Nie rozdaje on jednak statków, zdobywasz je w drodze łupienia. Musisz go sam zdobyć, ewentualnie wybrać scenariusz, w którym od samego początku dysponujesz galeonem (np. wcielić się w Henry'ego Morgana).

Pora się pakować. Pozdrowienia dla Marka Lisa za wytrwałość (Amstrad forever!) oraz dla Jakuba T. Janickiego (ex Porfirion) za trzeźwe podejście do rzeczywistości. Wszystkim tipserom życzenia aktywnego wypoczynku składa Witia Krugłoj.

TIPS & TRICKS

1ST DIVISION MANAGER

C-64, Asik

Żeby wygrywać mecze, należy stawiać lewego tylnego pomocnika mającego ponad 95% (alkoholu we krwi – he, he) i prawego strzelca (tego bliżej bramki) też 95%.

ADVENTURES OF ROBIN HOOD

Wszystkie, Tomasz Barszcz

Aby zdobyć magiczne pióro najpierw należy pogadać z kaczką, a następnie w nagrodę ją zastrzelić (nie ma to jak ludzka wdzięczność – W.K.). Magiczne pióro pozwoli na szybkie obejrzenie krainy (coś jak mapa).

ALIEN BREED TOWER ASSAULT

Amiga 1200, M.S.-BYNO

Kody do leveli. ENGINEERING SECTOR 1: 1 PLAYER – FKBGLCEADDCAAAEC, 2 PLAYER – FKDBLCAACLCEABON, SCIENCE SECTOR 2: 1 PLAYER – JGCDJCEAEDCAAAEF, 2 PLAYER – JGAEKHAASJDEAACL, MILITARY SECTOR 3: 1 PLAYER – EPABKGEBADCAAAED, 2 PLAYER – EPAIICCABJCGABDH, MAIN TOWER 2: 1 PLAYER – LAAIKCECSDCAAADF, 2 PLAYER – LABHJCACILCEAHDB.

ANTEP

Amiga, Barakuś

Na początku gry idź do miasta i sprzedaj towary. Na pytanie jakie towary chcesz sprzedać, naciśnij klawisze 1-5, a pozbędziesz się przedmiotów, których wcale nie miałeś.

ARKTYCZNE POLOWANIE

C-64, Damian Nowicki

Hasło do 50-tej planszy brzmi: WHISKAS.

BATMAN

C-64, Remigiusz Kęska

SET OF TOOLS i CONTROL DISK – użyj w pokoju z zepsutym komputerem, LOCK-PICK – otworzy drzwi na dach (take your lock), FALSE NOSE – zmieniasz barwę i przeciwnicy nie strzelają, DOOR KEY – otwiera zamknięte drzwi, FLASH LIGHT – latarka, konieczna w kwaterze Pingwina, ROPE – lina do użycia w podziemiach (two halves), TRAINERS – bieganie, LIFT KEY – klucz do windy, DART – rzutka, należy nią rzucić w tarczę, GAMES DISK – do użycia w pokoju ze sprzętem, w kwaterze Pingwina, PASS CARD – otworzy czerwone drzwi (don't pass door), VIDEO TAPE – należy włożyć do magnetowidu. LEMONADE, SWEET, TOAST, FRIED EGG, CUP CAKE, BANANE – energia.

BODY BLOWS GALACTIC

Amiga, Marcin Żmuda

W HIGH SCORE wpisz DESIRE 93 – nieskończona liczba kredytów. LORDARSE – nieśmiertelność.

CANNON FODDER

Wszystkie, Maciej

Poprawka do tipsa z SS'16. Na poziomie JEEP JUMP należy się rozpędzić, wyskoczyć i przeciągnąć kursor na drugą stronę lądu. Nie wysiadać tylko rozjeżdżać kolesi z bazookami. Mają oni za słaby refleks, żeby cię trafić.

CRACKDOWN

Amiga, Paweł „Koń" Kulesza

Spauzuj grę i wciśnij jednocześnie klawisze: S, M, R, U, F. Teraz klawisz 1 – 999 żyć, a 2 – 999 jednostek amunicji.

CYWILIZACJA

Atari XL/XE, ks. Ozim i Stasia Tekla

Zaraz na początku gry uruchom produkcję broni rakietowej w każdym mieście. Odczekaj kilka tur i zaatakuj nią Thora z każdego miasta (tam gdzie masz rakiety). Jeśli masz ich tyle co miast wroga to praktycznie wygrałeś grę.

DESCENT

PC, Paweł Gałecki

GABBAGABBAHEY – włącza tajne kody: SCOURGE – uzupełnia uzbrojenie; MITZI – wszystkie klucze; RACERX – nieśmiertelność; GUILE – niewidzialność; TWILIGHT – uzupełnia tarcze; FARMERJOE – umożliwia przejście do innego poziomu.

DETECTIVE

C-64, H.E.A.T

Przy martwym Dinglesie znajdziesz mały klucz (small key). Weź go i otwórz nim pudełko w szafie w pokoju Dinglesa.

DIZZY 1

C-64, Łukasz Koszuta

Przedmioty i ich zastosowanie: A MUCKY GREASE GUN – użyj koła wagonu, wagon się odsunie; GHOST HUNTERS LASER – zrzuć ubranie na ducha; FREE ACME BIRD – zabija niebieskie ptaki; A STRONG COWBAR – rozwal wejście obok drzewa; A CLOVE OF GARLIC – zabija czerwone ptaki; THE GRAVEYARD KEY – otwiera chałupę; CAN OF INSECTIVES – zabija pająki; FLASK OF TROLL – wrzuć do garnka; A PLASTIC RAINCOAT – chroni przed kroplami deszczu; A BURNING TORCH – podpal tym garnek; VAMPIRE DUX FEATHER – wrzuć do garnka; A GLEAMING EMERALD – użyj obok żółtego posążka z lewej strony a odsunie się; A SHARP DIAMOND – użyj na linii lodowej, winda będzie działać; A BROKEN HEART – daj posągowi; A MINER HARD HAT – rozwala jabłka; PURSE OF GOLD – użyj na wiadrze; CLOUDS SILVER LINE – wrzuć do garnka; A CAN OF 3 IN 1 OIL – otwórz most, użyj na żółtym kole z liną; A HORSESHOE MAGNET – potrzebny jest w labiryncie, podnosi kraty; THE GARDENERSPADE – użyj z prawej strony lewego drzewa w Ground Sound, będziesz miał wykopany dół; RUSTY BOLT OUTTERS – uruchom w kopalni na lewo, na tratwie; A MUSHROOM TROWEL – wejdź do dziury, którą wykopałeś i użyj na zielonej trampolinie; A LEPRECHAUNS WIG – wrzuć do garnka; A BOTTLE OF DAY ICE – użyj na wodzie, woda zamarznie (w dziurze); A RUSTY OLD PICK – użyj na kamieniu w przejściu; A JEWELLED DAGGER – użyj na czerwonym drewnie (w górze lodowej); A PROTECTIVE AMULET – chroni przed kulami czarodzieja. Gdy włożysz wszystkie potrzebne rzeczy do garnka, na końcu daj EMPTY POTION BOTTLE, teraz uzyskasz FULL POTION BOTTLE – trzeba go użyć koło czarodzieja na górnym podeście.

DOODLEBUG

Amiga, Michał Babicz

W czasie gry wciśnij równocześnie litery: S, E, G, A i lewy przycisk myszy. Otworzy się tajne okno, w którym możesz wyłączyć czas, uzyskać nieśmiertelność lub zmienić level.

DOOFUS

PC, Jakub Hycner

Kody: 1.2) TOREADOR, 1.3) SUNDRIES, 1.4) MANDARIN, 2.1) CURCHILL, 2.2) EUROKISS, 2.3) ANANASIA, 2.4) DAIQUIRI, 3.1) HIGHBALL, 3.2) PARADISO, 3.3) NIGHTCAP, 3.4) KORNKIRI.

DUNE 2

PC, Ziemowit „Jawar" Jaworski

Jeżeli przeszkadzają ci czerwie dokarm je żniwiarkami (Harvester). Czerw po zjedzeniu paru żniwiarek zdechnie a ty i tak dostaniesz nowe. Warunek – posiadasz tylko jedną rafinerię i jednego Harvestera.

ELITE 2 FRONTIER

PC, Tomasz Zeneński

Jeśli znajdziesz w BULLETIN BOARD ogłoszenie, że ktoś pilnie potrzebuje jakiegoś towaru a ty masz go trochę na statku, idź do STOCKMARKET. Sprzedaj cały swój towar, następnie kup go z powrotem, sprzedaj jedną tonę, wyjdź ze STOCKMARKET (F4) i ponownie do niego wejdź. Teraz na składzie w sklepie znajduje się 65000 ton tego towaru. Kup jak najwięcej możesz i sprzedaj tym gościom z BULLETIN BOARD (płacą podwójną cenę). Stosuj aż do znudzenia.

F-29 RETALIATOR

Amiga, Marcin Żmuda

Na początku gry nie wpisuj nazwiska, tylko wciśnij ENTER – nieograniczona ilość paliwa i broni.

FIELDS OF GLORY

Piotr Harz

Armaty najlepiej atakować kawalerią. Przed własną artylerią stawiaj piechotę lub jazdę. Wybijaj oficerów wroga, może to spowodować niezły mętlik w jego szeregach. W walce piechoty z piechotą używaj szyku linii.

Pejotl

Najbezpieczniej jest szatkować wrogów artylerią. Lekkie działa (6-cio funtowe) mają dziwnie krótki zasięg, stąd musisz podjechać nimi do przeciwnika. Rób to ostrożnie, jeśli staniesz zbyt blisko oddział wroga może zaatakować! Za bateriami trzymaj oddział kawalerii i w przypadku ataku wroga każ jej szarżować. Jeśli atakowała cię piechota to zrobi ona czworobok, który możesz zdziesiątkować ogniem dział.

FIRE FORCE

Amiga, Marcin Żmuda

Misja 9. Uwolnij jednego zakładnika i zostaw go na pastwę losu. Zabij wszystkich wrogów i wróć do początku levelu.

FORMULA ONE GRAND PRIX

PC, Macho

W zakręty wchodź z włączonymi automatycznymi hamulcami (F1). Mniej więcej w połowie zakrętu wyłącz je. Da ci to większą prędkość przy wyjściu na prostą.

GUN FRIGHT

Amstrad, Marek Lis

Jeśli nie masz już pieniędzy, pokręć się po wiosce. Powinieneś znaleźć worek z pieniędzmi.

INTERNATIONAL KARATE +

Amiga, Michał Tomaszewski

Podczas gry daj się uderzyć i szybko wciśnij pauzę. Na jedną walkę jesteś nieśmiertelny.

ISHAR 3

Amiga, Jakub T. Janicki

Ustaw kursor maksymalnie na lewo i wciśnij naraz CTRL-ALT-V. Teraz wciśnij lewy przycisk myszy a odzyskasz punkty życia.

JAMMIT

PC, Stavish & Michcik

Gdy przeciwnik wznawia grę i podaje do ciebie piłkę, rzuć szybko za trzy punkty. Skuteczność 70%.

JIM POWER

Amiga, Radosław „Harrier. Z." Zieliński

W czasie gry wpisz VELOUE – nieśmiertelność.

LASER WORLD

Amiga, Paweł Musiałowski

Kody: 1) AABH, 2) DBAI, 3) GCZJ, 4) JDYK, 5) MEXL, 6) PFWM, 7) TGUN, 8) XTHO, 9) AISP, 10) DJRR, 11) GKPS, 12) JLOT, 13) MMNU, 14) OMNW, 15) ROLX, 16) TPKY, 17) WRJZ, 18) YSIA, 19) ATHB, 20) BUGK, 21) EWFJ, 22) HXEI, 23) KYDH, 24) NZCG, 25) RABE, 26) UBAE, 27) YCZD, 28) BDYC, 29) EEXB, 30) HFWA, 31) KGUL, 32) NHTM, 33) PISN, 34) STRO, 35) UKPP, 36) XLOR, 37) ZMNS, 38) BNMT, 39) COLU, 40) FPKW, 41) IRJX, 42) LSIY, 43) OTAZ, 44) SVGA, 45) WWFB, 46) ZXEC, 47) CYDD, 48) FZCE, 49) IABF, 50) LBAG.

LAZARUS

C-64, Łukasz Koszuta

W grze należy znaleźć następujące przedmioty: Klucz, Karta ID, Diament, Chip, Reaktot. Kody: SOFTWARE, WORMHOLE, GAMEOVER, HARDWARE, ENDSTAGE.

LICENCE TO KILL

Amstrad, Marek Lis

W levelu 2 uważaj na budynki z ropą, wybuchają po czterech bezpośrednich trafieniach. W levelu 4 zniszczenie paczek z narkotykami daje premię.

LURE OF TEMPTRESS

PC, Maciej Błażejczyk

Przed przygotowaniem eliksiru zmieniającego w kobietę najlepiej zamknąć drzwi. Teraz SKROL nie wejdzie i będzie się można bezpiecznie przemienić.

MAG MAX

Amstrad, Marek Lis

Gdy napotkasz na swej drodze platformę w kształcie spodka, spróbuj na niej wylądować. Zostaniesz przeniesiony do innego układu.

MENTOR

Amiga, Skał (Lind + Popiel)

Aby perkusiście zagrać na gitarze, należy włożyć czarny kabel do gniazdka znajdującego się w lewym górnym rogu kolumny.

MICE-MANIA

C-64, Łukasz Koszuta

Przedmioty i ich wykorzystanie: SEWER KEY – otwiera różne drzwi w ziemi; SHARP SAW – należy przepiłować niebieskie przejście (deski); WOOD WORMS – otwiera żółte drzwi; A PLANK – użyj na dziurawym przejściu (niebieskie deski); A PICK AXE – rozwal przejście (wielki kamień); CHEESE – daj wielkiej myszy; A PASSWORD – otwiera czerwone drzwi (poniżej księżyca); FROGS LEGS – wrzuć do garnka; A SHOVEL – odblokuj kamienie w kopalni; A SPIDER – wrzuć do garnka; NEWTS EYE – wrzuć do garnka; TELESCOPE – użyj na planszy tam gdzie są cztery białe gwiazdy; A KEYCARD – otwiera drzwi (kodowe); A STONE – zostaw na chorągiewce z literą M (na księżycu); BOILED EGG – wrzuć do garnka; POISON – daj żółtemu pamprowi siedzącemu w trawie; JUICY LEAF – daj żółtemu pamprowi siedzącemu w trawie. Po dotknięciu niektórych pochodni otwierają się przejścia. Po niektórych gwiazdach można chodzić, dzięki gwiazdom można wejść na Serowy Księżyc.

MOON CRESTA

Amstrad, Marek Lis

Jeśli dojdziesz do końca czwartego etapu z utratą najwyżej jednego życia, dostaniesz bonus.

MORTAL KOMBAT 2

Amiga, Andrzej „STIL" Stefaniak

Nieśmiertelność, wpisz: ZED, spacja i WEB. Nieśmiertelność wpisuje się w OPTIONS.

Andrzej Kurpiel

Po przegranej walce, ruszając myszką w prawo i w lewo można zwiększyć ilość kredytów do 250.

NORTH SEA INFERNO

C-64, Remigiusz Kęska

W bombie należy przeciąć niebieski przewód. Broń zmieniasz: joy w górę.

OUT TO LUNCH

Amiga, Barakuś

Kody i miejsca startu: TZATZIKI – GREECE, PLANTAIN – WEST INDIES, FAYITAS – MEXICO, WONTON – CHINA, CHOUX – FRANCE.

OXYD MAGNUM

Falcon, PC (?), Staszek, Michał Michałowski

Kody: 2) 98242163, 3) 89693796, 4) 12349596, 5) 93255867, 6) 07659199, 7) 96549204, 8) 31222519, 9) 63343665, 10) 40222617, 11) 44598444, 12) 35787325, 13) 68099940, 14) 88815926, 15) 13236967, 16) 24629215, 17) 49344163, 18) 11076228, 19) 65670965, 20) 27763296, 21) 30124217, 22) 70220598, 23) 65870799, 24) 20527223, 25) 060020006, 26) 94254906, 27) 86510660, 28) 86993842, 29) 98493601, 30) 04496947, 31) 62087948, 32) 64526776.

PINOMANIA

Amiga, Adam i Łukasz Stępień

Kody c.d: 33) PEPPER, 34) QUINTUPLE, 35) TINCTURE, 36) INCOMMUNICADO, 37) ENTRAILS, 38) TYPHUS, 39) MAD CAMEL, 40) MYTHOLOGY, 41) CONVEX, 42) THROSTLE, 43) BOBSLEIGN, 44) RECRIMINATION, 45) AILERON, 46) MAGPIE, 47) ABSOLUTE ZERO, 48) WHEEZE, 49) ELECTRICIAN, 50) POMICULTURE, 51) ADVERSARY, 52) EXPOSTULATION, 53) HAMMOCK, 54) MISPRONOUNCE, 55) PYROTECHNICS, 56) TURNSOLE, 57) COMMEMORATE, 58) JASMINE, 59) REMITTANCE, 60) SHY SHY SHY, 61) LONE LOUSE, 62) AVOIDANCE, 63) RUINOUS, 64) PANCREAS, 65) MAINSTAY, 66) CARTLOAD, 67) REVERSIBLE, 68) VARNISH, 69) HOME STEAD, 70) VARIE GATE, 71) MYRIAD, 72) DIFFERENTIATE, 73) OFFSHOOT, 74) FEMININE, 75) NAUSEOUS, 76) ABSOLUTION, 77) CORROBORATION, 78) SEMINUDE, 79) SATISFACTION.

POPULOUS 2

Atari ST, Artur Nowak

Aby wywołać błyskawicę bez straty Mana, przesuń kursor na cel, naciśnij przycisk myszy, przytrzymaj klawisz: 1 i puść przycisk myszy. Błyskawica będzie trwała dopóki nie naciśniesz znów przycisku myszy. Przytrzymaj klawisz F9 by zwiększyć Mana.

PREMIER MANAGER

Amiga, Marcin Żmuda

Zadzwoń pod nr 781560 – wszystko na 99% i 20 milionów.

PRIVATEER

PC, Macho

Jeśli długo zbierałeś na nową broń, a dysponujesz np. Centurionem i zamierzasz kupić dwa JONIC PULSE CANNON, to lepszym rozwiązaniem będzie kupno czterech TACHYON CANNON. Cena jest porównywalna a moc czterech słabszych dział jest bezsprzecznie większa niż dwóch silniejszych. Ponadto mają one mniejsze zużycie energii.

Jeśli dysponujesz THESAURUSEM bez ulepszeń silnika, to z pewnością lepiej jest użyć dwóch laserów niż dwóch MASS DRIVER czy jednego MESON BLASTER. Zużycie energii będzie znacznie mniejsze a skuteczność porównywalna.

REACH FOR THE SKIES

Amiga, Andrzej Ruchaczewski

Ostrzelanie (aż zacznie dymić) samolotu lidera szyku dwusilnikowych bombowców (leci on najniżej) spowoduje, że zawróci on całą wyprawę do bazy.

SENSIBLE WORLD OF SOCCER

PC, Paweł Kotnis

Przepisy na strzelenie gola: 1) Staraj się celować prosto w bramkarza i na samym końcu lotu piłki lekko ją podkręć. Przeleci ona przez ręce bramkarza i wpadnie do bramki. 2) Gdy bramkarz przeciwnika jest słaby możesz spróbować wbiec z piłką do bramki (nie strzelaj). Bramkarz rzuci się ci pod nogi ale nie złapie piłki (50%). 3) Ustaw atak tak, by mieć dwóch napastników tuż obok słupków, a jednego przed polem karnym (modyfikacja 4-3-3). Teraz gdy oddasz strzał na bramkę i bramkarz odbije piłkę, zaopiekują się nią twoi napastnicy.

Robert Józefiak

W opcji CAREER wybierz Estonię i zespół TEVALTE TALLIN. Będziesz wygrywał mecze, a twoje zarobki będą sięgały wielomilionowych sum.

SETTLERS

Amiga 600, Grzegorz Polak

Posiadaczom tylko 1MB pamięci gra ta zawiesza się zaraz po starcie. Aby tego uniknąć należy, po wpisaniu kodu, odnaleźć ikonę z dwoma kulami ziemskimi (trzecia ikona od lewej). Kiedy naciśniesz na małą cyfrę z lewej strony, zmniejszy się ona do jedynki. Teraz naciśnij na dużą cyfrę by powiększyć ją do oporu. Teraz możesz dać już START.

PC, Wally

Zniszcz wartownie wroga rozmieszczone wokół jego zamku. Efektem jest to, że wróg się nie rozrasta i nie atakuje twojego państwa.

SNOOPY

Wszystkie, Waldemar Bator

Weź maszynę do pisania (leży za psią budą) i użyj jej. Podnieś list i idź w prawo. Daj list Charliemu. Weź słoik, zjedz ciastka. Idź w prawo nad jeziorko, złap do słoika żabę i postaw słoik. Pójdź w lewo,

weź parasol, otwórz go przed chmurką, przejdź pod nią i połóż go. Teraz podnieś piłkę, kopnij ją, weź parasol, przejdź ponownie pod chmurką, weź piłkę. Zanieś ją nad jezioro, przeskocz z beczki na słupek, kopnij piłkę. Wróć, weź monetę i przeskocz po beczkach na wyspę. Wrzuć monetę do studni. Balonik z pompką zestrzel z procy (znalazłeś ją wcześniej), weź pompkę i idź do Lucy. Nadmuchaj jej basenik, używając dwukrotnie węża nalej wodę. Teraz Lucy może pływać. Przynieś żabę i wpuść ją do basenu. Weź gumowe kółko zgubione przez Lucy i zanieś pod drzewo z latawcem. Wróć po pompkę i nadmuchaj kółko. Skacząc na kółko strąć latawiec i weź go. Daj latawiec Charliemu Brown (stoi obok drzewa z jabłkiem), pobiegnij za nim, aż zgubi kluczyk. Weź go. Otwórz szafkę w szkole (skacząc na nią), weź kocyk, daj Joemu Cool (Joe ciągle płacze).

SLATERMAN

C-64, Łukasz Koszuta, Tomasz Plewa

Kody: 5) 8D763C, 10) HD734A, 15) NVYD63, 20) 748TGA, 25) 983H45, 30) 360KH9, 35) JHB3CU.

SPACE HARRIER

C-64, Jarosław Zapisek

Gdy pojawi się nagłówek wciśnij O (nie zero) – możesz mieć nieśmiertelność i wybrać level, od którego zaczniesz.

SPIKEY IN TRANSYLVANIA

C-64, Łukasz Koszuta

DOOR KNOB – otwiera drzwi (w pierwszej komnacie); A BAG OF GOLD – przekup strażnika pilnującego zamku. Gdy jesteś w REBEL'S INN to aby przejść dalej musisz pokazać sznur facetowi. BOTTLE OF WINE – w najgłębszych lochach przekup wartownika za pomocą wina. KEY – klucz do krat. CRUCIFIX – zabija duchy. Jeśli dasz czarodziejowi Magowi WIZARDS SPELL BOOK, DEAFENED BAT i JUICE OF TOAD, to wyczaruje z nich linkę (TIE). PLOUGHMAN'S LUNCH – daj mnichowi. Na dzwonnicy siedzi nietoperz. Jeśli pociągnie się za sznur to spadnie na dół, ale trzeba mieć rękawice. TORCH – podpal armatę, żeby wystrzeliła, potrzebna jest jeszcze kula. A PAIR OF WELLIES – mając takie buty możesz przejść kleistą masę.

SUPER STARDUST

Amiga CD32, Mariusz Bodynek

Kody do etapów: 2) BFRUAAAAACGB (5 żyć), 3) CGSUTAARGXO (6 żyć), 4) DHSTVQARHRR (7 żyć), 5) EFSSVQQTHQC (5 żyć).

Amiga 1200, Krzysztof, Adam i Piotr Harz

Gdy strzelasz do asteroidów czasami pojawia się symbol serca. Nie zbieraj go, a pojawi się symbol bomby. Weź ten symbol i wszystkie asteroidy wybuchną. Kody do gry: CISTQAARFBR, BKSUAAAAFUY, CGSRQAAAHRS.

SYSTEM SHOCK

PC, Jaras „Nico"

Kod do drzwi z klawiaturką na pierwszym poziomie: 451.

Alex Pawłowski

Wpisz na klawiaturze dużymi literami: ELECTRONIC ARTS. Nieśmiertelność.

Andrzej Gozdan

Energii ciągle brak, a chodzenie w osłonie zużywa ją w zastraszającym tempie. Skończy się to gdy zdobędziesz TURBO MOTION BOOSTER V2. Włącz dowolną wersję LANTERN, SENSEROUND, INFRARED lub SHIELD. TURBO MOTION BOOSTER ustaw, za pomocą ikony ITEM na V1. Włącz ją (druga ikona od dołu z prawej strony) i wyłącz, a pobór energii spadnie o 100 jednostek. Jeśli pobór jest większy od zera to włącz i wyłącz wrotki.

Kody występujące na poziomach trudności 2 i 3: LEVEL 1: Laser override – 199, Wyjście z chirurgii – 451, zbrojownia – 705. LEVEL 2: produkcja robotów – 623, LEVEL 3: magazyn – 838. Aby wejść do MAITENANCE ROOM należy na RETINA (soczewka) CHECK użyć głowy z pokoju poprzedzającego korytarze za zamkniętymi drzwiami znajdujące się na zachód. Relay (na zachód) – 428. LEVEL 6: drzwi – 711.

TAI-CHI TORTOISE

C-64, Łukasz Koszuta

Korek – należy zatkać wieloryba, Krzyż – zostaw w pomieszczeniu z ruszającymi się rzeczami. Sztuczne Ognie – zostaw na miejscu jaja (zabijesz smoka). Kubek – zalej ogień. Moneta – przekup karateką. Spirala – zostaw na miejscu haka.

TEMPEST

Amstrad, Marek Lis

Kiedy pojawi się napis PRESS ENTER TO START naciskaj Q. Będziesz mógł wybrać dowolny level od 1 do 100. Po dokonaniu wyboru wciśnij ENTER.

THEME PARK

PC, Ziemowit „Javar" Jaworski

Na początku gry jako swoje imie wpisz: DEMO, a będziesz miał rozbudowany park, pełno kasy itd. itp.

TIE FIGHTER

PC, Bartosz Nowak

Kody: 4) ARDENT, 5) AUDACITY, 6) COLOSSUS, 7) COVERAGEOUS, 8) DEVASTATION, 9) EMPEROR, 10) EMPEROR'S WILL, 11) FORMIDABLE, 12) FURIOUS, 13) GLORY, 14) HARPAGO, 15) HARDAX, 16) ILLUSTRIOUS, 17) IMPERATOR, 18) INDORLITABLE, 19) IMPLACABLE, 20) INFLEXIBLE, 21) LIGHTING, 22) MAGNIFICIENT, 23) MAJESTIC, 24) MONARCH, 25) MONITOR, 26) PROTECTOR, 27) RENOWN, 28) RESOLUTION, 30) TRIUPH.

TOP GUN

Amstrad, Marek Lis

Jeśli jesteś pewien, że komputer cię zestrzeli zacznij spadać. Zaraz po tobie rozbije się samolot komputera. W ten sposób będziesz miał zaliczonego dodatkowego przeciwnika.

UNIVERSE

Amiga, Ł. Kulczyński

Sekwencja uruchamiająca samochód stojący na parkingu 87764.

WRESTLING SUPERSTARS

C-64, Asik & Darek Lepa

Staraj się jak najczęściej doprowadzać do zapasów i wtedy używaj: C + B + spacja (jednocześnie). Jeżeli w pierwszej walce przeciwnik uniesie cię do góry i będzie chciał rzucić to wciśnij RUN/STOP i poczekaj aż publiczność ucichnie. Teraz znów RUN/STOP. Zawodnik powinien cię puścić.

ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ

Wszystkie, Bidonsoft

Wpisz podczas gry: DAWAJ MI PLANSZE – skipper leveli, LENINJESTWIECZNY – energia do 100%, PRYSZCZ CI W OKO – nieśmiertelność.







PIOTRKÓW 1939

SWORDS'95
PC: VGA, SB
PC 5
STRATEGIA
75% Grafika | 75% Dźwięk | 80% Obsługa | 75% Miodność | 56,73 Cena w tys. zawiera VAT

„Zły klucz spowoduje zawieszenie się systemu. Z uwzględnieniem dużych i małych liter".
Cytat z zabezpieczenia gry.

Kwaśne miny i sarkania krytyków nie zdołały odstraszyć publiczności od gry ARDENY 1944. Jej autorzy przystąpili więc niezwłocznie do rozwijania swego pomysłu. PIOTRKÓW 1939 jest dopiero, a może już, pierwszą z całej serii gier wojennych, odtwarzających przebieg kampanii wrześniowej. Łatwo można zauważyć, że doświadczenia wyniesione z ARDEN zostały uwzględnione przy PIOTRKOWIE. W grze steruje się myszą, co od razu podnosi walory użytkowe.

Wyjątkowa wartość gry polega na tym, iż jest ona jedyną komputerową grą strategiczną o historii Polski. W chwili obecnej mimo swoich braków (o tym niżej) jest także najlepszą polską grą strategiczną. Zobaczymy jak długo...

ZAWARTOŚĆ

Podobnie jak w swej pierwszej grze tak i tu, autorzy z THE SWORDS wykorzystali koncepcję sterowania pochodzącą ze starych, spectrumowych gier R.T.SMITH'a. Gracz przenoszony jest kolejno między poszczególnymi jednostkami – nie tymi które sam chce właśnie odwiedzić, tylko według kolejności ustalonej przez komputer. Taki sposób wydawania rozkazów nie pozwala co prawda przeoczyć żadnej z jednostek, jednak jest niewygodny, gdy przeskakujesz z jednego krańca mapy na drugi i z powrotem (a jeszcze masz pamiętać jakie rozkazy wydać).

Gracz wciela się w postać dowódcy armii jednej ze stron (można grać z kolegą). Do dyspozycji masz wiele rodzajów jednostek: piechotę, saperów, czołgi, artylerię... Standardową wielkością jednostki piechoty jest batalion. Można spotkać też pułki, lecz istnieje możliwość ich podzielenia. Komputer jako przeciwnik nie robi większych głupot, jedynie oddziały sztabowe nieco za bardzo garną się do walki.

Symulacja wydarzeń na polu walki jest dość szczegółowa. Uwzględniono nie tylko liczebność czy jakość uzbrojenia ale także morale, zmęczenie i zaopatrzenie. Niestety, według podręcznika okrążenie jednostki nie wpłynie na jej zaopatrzenie (wpływają jedynie rzeki i bagna)!

CIOS W SŁABIZNĘ

Gra posiada świetne efekty dźwiękowe, jakimi nie może się poszczycić wiele gier zachodnich. Na początku gry na pewno wprawią cię one w ekstazę. Gdy usłyszysz je po raz setny być może nauczysz się też chodzić po ścianach. Wysłuchiwanie co turę kociej muzyki złożonej głównie z urywanej serii z karabinu maszynowego nie wpłynie zapewne na twój pozytywny stosunek do bliźnich. Gdyby nie efekty dźwiękowe, walka w jednej turze trwała by kilka sekund zamiast długich 5-7 minut. O ile na pierwszy rzut oka wszystko wygląda nieźle, o tyle skończenie scenariusza wymaga kupienia nauszników i książki do poczytania w przerwach między wydawaniem rozkazów.

PODSUMOWANIE

Mimo wszystkich braków i usterek na uznanie zasługuje fakt przybliżenia graczom nie tak znów dawnych wydarzeń drugiej wojny światowej z polskiej perspektywy. Jako gra strategiczna PIOTRKÓW 1939 nie jest wzorem realizmu i Berger nie zaleci jej jako podręcznika taktyki. Tym niemniej dla grupy THE SWORDS są to dopiero początki i wypada życzyć by między kolejnymi grami tej grupy dawało się zauważyć taki postęp jakościowy jak między dwiema pierwszymi.

Pejotl

Dystrybutor: IPS Computer Group





Bell AH-1W i UH-1D Huey Dog

CAMPAIGN 2

Od 1945 r. wybuchło na świecie ponad dwadzieścia poważnych konfliktów zbrojnych i ponad sto pomniejszych. Symbolem tych „pokojowych" czasów stał się tandem rodem z Blitzkriegu: czołg – samolot. Właśnie czołg, a w każdym razie sprzęt znajdujący się na wyposażeniu wojsk pancernych jest głównym bohaterem gry firmy EMPIRE – CAMPAIGN 2.

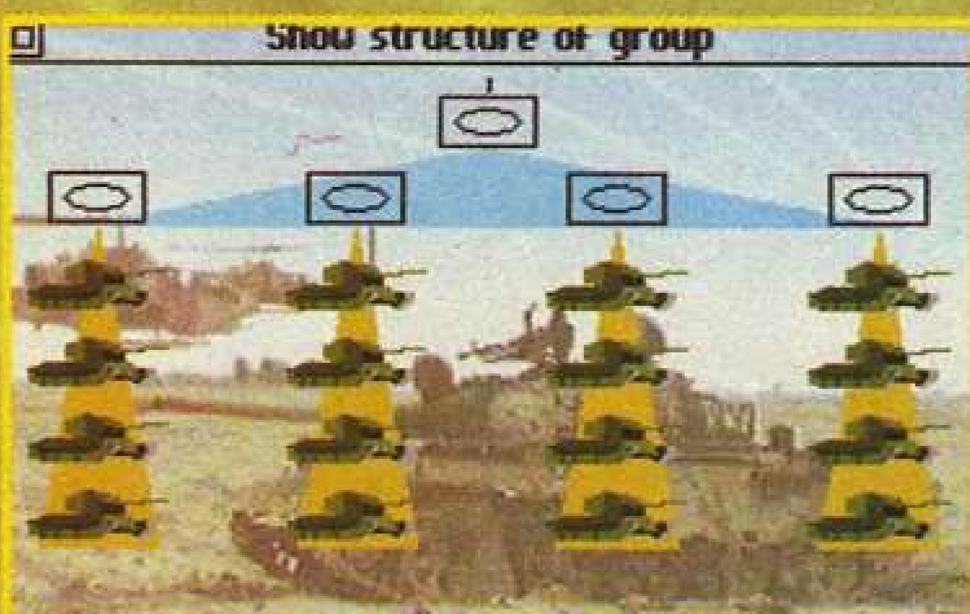
Przy nieco rażącej już grafice mapy gracz może prowadzić rozgrywkę zarówno na poziomie strategicznym jak również wykazać się umiejętnościami pancerniaka. Mając do dyspozycji większość współczesnych modeli sprzętu do zabijania należy pokonać przeciwnika niekoniecznie go eliminując, ale zadając mu chociażby poważne straty czy też zajmując wyznaczony punkt.

Zaraz na początku wyświetlana jest standardowa mapa, którą, gdyby nie mizerne wykonanie, przyrównałbym do mapy w PATRIOT. Klikając na obrazek ze strzałką wybiera się scenariusz podstawowy (ten który włącza się po uruchomieniu), czternaście map treningowych o postępującym stopniu trudności (które pozwalają zapoznać się z możliwościami sprzętu oraz zasadami jego wykorzystania) lub jedną z sześciu kampanii z podkatalogu REAL-WARS (KOREA, SIXDAY, YOMKIPPR, VIETNAM, IRAN-IRAQ, KUWAIT).

NA STANOWISKU DOWODZENIA

CAMPAIGN 2 wiernie odwzorowuje powiązania między poszczególnymi szczeblami dowodzenia. Gracz może wydać rozkaz całej dywizji, co spowoduje ruch wszystkich jej oddziałów lub też dowodzić poszczególnymi brygadami czy batalionami.









Sterowanie jest bardzo proste. Wybierasz daną jednostkę klikając na niej lewym przyciskiem. Przyciśnięcie prawego przycisku myszy na dowolnym punkcie mapy powoduje ruch jednostki w jego kierunku (chyba, że punkt ten jest w zasięgu ognia; wtedy gracz wybiera czy chce tam dojść – MOVE, czy strzelać – SHOOT). Oddziały, które zbliżą się do nieprzyjaciela zaczynają meldować o zauważonych jednostkach (pozwala to na wyrobienie sobie opinii o sytuacji, gdyż nierozpoznany przeciwnik pozostaje niewidoczny).

Gdy klikniesz na ikonę drzewa strukturalnego, ukaże się podział wskazanej jednostki na mniejsze pododdziały (wraz z ilością posiadanego sprzętu). Możesz poruszać się, klikając na symbol oddziału, w górę i w dół hierarchicznej drabiny. Widoczne u góry ekranu ikony kanistra, naboi itp. umożliwiają zorientowanie się w poziomie zaopatrzenia wybranej jednostki, ilości amunicji, sprzętu, żywności i paliwa.

Najdramatyczniejszy jest moment, gdy twoje i wrogie oddziały zbliżą się do siebie na odległość ok. dwóch kilometrów – zaczyna się decydujące niekiedy starcie taktyczne.

EMPIRE'93
1MB AMIGA
PC: VGA, SB

PC 1 / AMIGA 2

STRATEGIA

60%	70%	70%	70%	89,-
Grafika	Dźwięk	Obsługa	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT

RADY DOWÓDCY

Ważną rolę odgrywa zaopatrzenie, a co za tym idzie, rezerwy. Konieczność posiadania tych ostatnich doceni każdy, komu zabraknie naboi i rakiet, a szalejące watahy wroga wedrą się w jego szyki. Jedyną szansą jest podciągnięcie nowych sił i skierowanie wyczerpanych jednostek w rejon magazynów dla pobrania zapasów.

Staraj się komasować wysiłek, z tym, że artylerię trzymaj z tyłu, często ostrzeliwuj nią wroga. Jednostki helikopterów i przeciwlotnicze także miej na podorędziu. To wszystko zaprocentuje w bitwie.

SZUM SILNIKÓW, GRZECHOT DZIAŁ

Abyś nie musiał męczyć się zbytnio w dużych kampaniach, komputer zaproponuje ci wybór pomiędzy wynikiem automatycznym a ręcznym sterowaniem bitwą. Oczywiście w decydujących momentach wybierz



sterowanie ręczne. Wyświetlana jest wtedy niewyszukana mapa z punkcikami oznaczającymi pojedyncze sztuki sprzętu (maksymalnie 16) zgrupowane w plutony. Przed rozpoczęciem bitwy masz możliwość zmiany plutonów na polu walki. Kliknij na ikonę czołgu i ciągnąc myszą z mapki na symbol oddziału „wyjmij" go z pola walki (odwrotnie – kierujesz oddział na pole walki). Wykonując te czynności w trakcie bitwy także możesz odwoływać lub przywoływać nowe jednostki – ale dzieje się to z pewnym opóźnieniem.

Klikając na ikonę kartki możesz ustalić czy plutony będą działały samodzielnie (AUTOMATIC STRATEGY) oraz, czy gdy wsiądziesz do wybranego pojazdu będziesz mógł go prowadzić osobiście (MANUAL DRIVER) lub strzelać (MANUAL GUNNER). Zmieniając ikony z ręką na ikony z taśmą możesz również nakazać komputerowi samodzielne sterowanie dopływem rezerw, nawałami artylerii czy też obroną przeciwlotniczą (wybór ręczny – to klikanie na odpowiednich ikonach umieszczonych z boku głównej mapy pola bitwy).

Gdy walka się rozpocznie, możesz wybrać którykolwiek pluton i zostać dowódcą czołgu lub działa klikając na ikonie krajobrazu. Oczom twoim ukaże się wtedy to, co widział desant radziecki

M1A1HA Abrams

Front Armour (mm)	800
Side Armour (mm)	300
Rear Armour (mm)	200
Maximum Armour Penetration (mm)	600
Maximum Road Speed (km/h)	72
Maximum X-Country Speed (km/h)	40

trzymając się wieży T-34 w „Czterech pancernych...". Walka odbywa się w czasie rzeczywistym, bardzo płynnie i szybko. Jeżeli chcesz prowadzić czołg i z niego strzelać możesz szybko zobaczyć czarną zasłonę wieczności. Oczywiście gra przeniesie cię do następnego czołgu.

RADY PORUCZNIKA

Doświadczony dowódca powinien sam wyznaczać poszczególnym plutonom pozycję docelową (prawy przycisk). Warto również ustawić uszykowanie plutonu (ikona z kwadracikami) na takie, które odpowiada danej sytuacji (do wyboru siedem możliwości).

W CAMPAIGN 2 piechota jest bogiem na polu bitwy. Czołgi kręcąc stalowymi odwłokami stają w pewnym momencie bezwładnie by nigdy nie ożyć. Jedyną skuteczną bronią jest w tej sytuacji wsparcie ogniowe, skuteczne przeciwko wszystkiemu (warto sterować nim ręcznie).

Nie wolno rozpraszać sił w bitwie. Przeciwnik i tak cię znajdzie, a im więcej luf mu przeciwstawisz tym lepiej. Nie trzeba chyba również przypominać o walorach terenu.

Gdy poczujesz, że dość natłukłeś wrażych plutonów warto czasami się wycofać, gdy np. przeciw naszym zwycięskim czołgom wystąpi mordercza piechota. Tylko nawał ogniowy lub szybka ucieczka uchronią cię od klęski.

PODSUMOWANIE

CAMPAIGN 2 spełnia marzenia wielu graczy o dwupoziomowej rozgrywce: strategicznej i taktycznej. Możliwość modelowania konfliktów również stanowi jej ogromny plus. Wydaje się jednak, że skuteczność piechoty czy środków przeciwlotniczych jest niekiedy przesadzona.

Brak jest również w grze walorów edukacyjnych. Patrząc na scenariusze historyczne gracz odnosi wrażenie, że we wszystkich tych konfliktach brały wyłączny udział stada czołgów, transporterów opancerzonych, dział samobieżnych, jeepów czy helikopterów. Jest to czysta bzdura wynikająca z wiary w symbol mocy i potęgi społeczeństwa



Zachodu. Wiary w potęgę maszyn a nie myśli ludzkiej.

W ostatecznym rozrachunku CAMPAIGN 2 można polecić wszystkim lubiącym szybką zabawę, ciekawe widoczki sprzętu i wielkie pola współczesnych bitew, a szczególnie Amigowcom, dla których jest to jedna z nielicznych „dużych" gier strategicznych.

Berger

Dystrybutor: MarkSoft



HANNIBAL



Bardzo rzadko gościmy w naszych komputerach gry o tak ciekawej epoce jaką była starożytność. Tak frapujący etap rozwoju Zachodu jakim było uniwersalne Imperium Romanum, nie znajduje pełnego odbicia w produktach znanych firm. Nic w tym jednak dziwnego, wszak dla władców maszyn liczących „starożytność" jest już nawet Jurek Waszyngton.

Nieliczne gry nie zawsze potrafiły poradzić sobie z trudnościami w oddaniu obrazu starożytnej sztuki wojennej. Poza CENTURION, warto wspomnieć grę CAESAR, w której przeważa już wyłącznie aspekt ekonomiczny (a nakładka w postaci podgry COHORT jest wręcz śmieszna) – wojna jest potraktowana marginalnie. Nie inaczej jest, wbrew pozorom, z wydaną na polskim rynku grą HANNIBAL. Aspekt ekonomiczny tak znacząco przeważył, iż w sumie gra sprowadza się do maszerowania, kupowania oddziałów, tracenia ich w bitwie, maszerowania... Gracz wciela się w postacie wodzów kartagińskich, dowodzi armiami, steruje finansami państwa. Cel jest oczywiście jeden – doprowadzić do upadku Rzym, groźnego konkurenta w walce o panowanie nad znanym światem.

RYS HISTORYCZNY

W marcu 218 r. p.n.e. rozpoczęła się druga wojna punicka. Przyczyną jej wybuchu były jak zwykle ambicje wodzów, niedrożność decyzyjna władz, prestiż społeczności. Kartagińczycy zdobyli miasto Sagunt, którym chciał się opiekować Rzym. Hannibal, wódz kartagiński z Hiszpanii nakupował ludzi i sprzętu ponad miarę. Nerwy władców tego świata nie wytrzymały i zaczęła się rzeź. Któż nie słyszał o słynnym marszu przez Alpy (kichające słonie), bitwie pod Kannami i wielu, wielu innych. Kartagińczycy walczyli w Italii. Szala zwycięstwa zdawała się jednak przechylać na stronę Hannibala. Jednak totalne podporządkowanie całej państwowości rzymskiej jednemu celowi – zwycięstwu dało o sobie znać. W 202 r. p.n.e. pod Zamą wojska Hannibala zostały rozbite przez Publiusa Corneliusa Scipiona.

LEJCE W DŁONIACH

Gra nie jest zbyt szybka i ciekawa. Steruje się myszą, lecz system delikatnych podświetleń wskazujących na aktywność danego trybu jest męczący. Głównym obszarem działania jest basen Morza Śródziemnego. Reprezentujesz stronę kartagińską i możesz przeglądać mapę polityczną, planować gospodarkę (głównie podatki), lokować wojska na leżach zimowych. Najważniejszym jednak poleceniem jest rozkaz marszu, który wydajesz poszczególnym armiom wybierając je z ekranu informacyjnego. Nie można wskazywać punktu docelowego marszu, a jedynie wskazywać po kolei i za każdym razem mijane miasta.

W mieście, do którego się udasz możesz uzupełnić żywność, kupić konie, zwerbować najemników. Pamiętaj jednak, że wybierając rekrutów osłabiasz w ten sposób siłę obrony lojalnego miasta. W portach można odkupić stojące tam statki, ale szczurom lądowym polecić należy piesze wędrówki. Pływanie w tamtych czasach nie było zbyt przyjemne (zwłaszcza „kwinkweremami" – pisownia oryginalna z instrukcji).

W sytuacji gdy miasto nie otworzy przed tobą bram, możesz negocjować z władzami lub od razu szturmować mury zasuszonych w nieróbstwie sojuszników Rzymu.







WALKA

Gdy wrogie armie spotykają się w jednym punkcie dochodzi do bitwy. Wybierasz czy będziesz walczył na otwartym polu, czy może w zasadzce. Do tego dobierasz też jeden z sześciu szyków bojowych. I teraz zaczyna się... nie bitwa, tylko przelatywanie cyferek wyrażających liczebność obu stron. Możesz to w każdej chwili przerwać wycofując się – lecz zdarza się, że zrobisz to za późno. Szkoda, autorzy gry tak przecież ciekawej nie pokusili się o coś więcej niż tylko znane z gry VIKINGS suche zestawienia liczbowe.

HANNIBAL A SPRAWA POLSKA

Dzięki firmie MIRAGE gra HANNIBAL wydana w 1992 r. jest dziś dostępna polskim graczom w polskiej wersji językowej. Ułatwia to szalenie grę, a brak jak zwykle większości polskich liter zbytnio nie razi.

Instrukcja nie oczarowuje przejrzystością, co oczywiście nie jest winą polskiego wydawcy. Oprócz dużej oschłości w opisie menu, we wprowadzeniu historycznym rażą ewidentne błędy. W Kartaginie stojący na czele administracji państwa dwaj sufeci nie dowodzili wojskiem. Naczelne dowództwo armii powierzano bowiem zawodowym wojskowym. Błędem jest również twierdzenie, że na Sycylii Kartagina posługiwała się legionami. Całość rysu historycznego jest na dość ogólnikowym poziomie.

Grą HANNIBAL warto się zainteresować. Oczywiście ścisłe dane zawarte w opisach poszczególnych miast można traktować jedynie z przymrużeniem oka, tym niemniej nastrój tamtych odległych czasów robi duże wrażenie.

Berger

Dystrybutor: Mirage





STARBYTE'92

PC: VGA, SB

PC 3

STRATEGIA

75%	70%	60%	65%	47,-
Grafika	Dźwięk	Obsługa	Miodność	Cena w zł. zawiera VAT



Na początek potrzebna jest właściwa historyjka. Oto umarł twój 80-letni dziadek, zostawiając w spadku niezły kawałek ziemi w centrum Chicago (a może w Tokyo – któż by się zorientował – i tu i tam istnieje właściwie jedna kultura Myszki Miki). Masz więc ziemię, nieco pieniędzy i chęć by nie być gorszym od tych, którzy tuż obok twojej działki wybudowali biurowce. Ty też chcesz robić kasę. Twoim celem i zadaniem będzie wybudowanie drapacza chmur (TOWER) mieszczącego w sobie biura i mieszkania dla 15000 ludzi.

FUNDAMENTY

W SIM TOWER akcja toczy się w trzech oknach: strategicznym (widzisz rosnący wieżowiec w całej okazałości), taktycznym (wybrany fragment budynku z wiernym odtworzeniem życia mieszkańców) i poleceń (możesz burzyć, budować, wzbogacać, dokupować itp.).

Na początku warto zaznajomić się z nieźle zrobionym HELP'em, do którego w trakcie gry i tak będziesz powracać.

Gra SIM TOWER posiada pięć szczebli trudności. Na początku twoja pozycja i znaczenie są określone jedną gwiazdką. Ni to rudera, ni blok wielkopłytowy. Wraz z rozwojem będziesz otrzymywał kolejne gwiazdki, a wraz z nimi nowe możliwości budowlane i dekoracyjne. Przełomem jest przejście z poziomu trzeciego na czwarty, gdyż oprócz spełnienia określonych warunków twój postęp w budowie będzie oceniany przez specjalnego, bardzo ważnego gościa (VIP) oceniającego gościnność hotelu (musisz go wybudować) jak i sprawność systemu komunikacyjnego.

PIERWSZY POKÓJ

Najlepiej rozpocząć grę od kilku rozgrzewek, które nauczą cię przestrzennego widzenia budowli i odpowiedniej rozbudowy poszczególnych elementów. Mimo że sylwetka wieżowca jest płaska, należy stale pamiętać, że na jednym piętrze pokoje mogą być zbudowane obok siebie, gdyż przed nimi znajduje się niewidoczny korytarz, dzięki któremu gość może przejść z jednego końca budynku na drugi. Również szyby windy można (a nawet trzeba) budować niejako na uprzednio skonstruowanych pomieszczeniach. Po prostu szyb jest położony obok biura lub pokoju, a nie przechodzi przez niego.

BUDOWLANE ABECADŁO

Najważniejszą sprawą w budowie wieżowca jest dobre rozplanowanie poszczególnych elementów. Nie dowiecie się tu wszystkiego (gra straciłaby swój smak), podane niżej wyjaśnienia pomogą raczej ustrzec się prostych błędów.

Istotnym czynnikiem są narzucone ograniczenia w budowie. Gracz dysponuje jedynie 24 szybami wind (w każdym maksymalnie osiem kabin wszystkich rodzajów – zwykłe, ekspresowe, towarowe), 64 schodami (chodzi rzecz jasna o konstrukcję), 10 pomieszczeniami SB (ochrony), 10 ambulatoriami (MEDICAL CENTER), 16 kinami i salami do przyjęć, 512 miejscami na parkingu, 512 obiektami gastronomiczno-handlowymi, jedną stacją metra i jeszcze kilkoma atrakcjami.

Istnieje możliwość nazwania dwudziestu postaci (w tej grze każdy mieszkaniec jest różnicowany przez komputer) w celach badawczych. Dzięki temu możesz obserwować co i kiedy robią twoi mieszkańcy, jakie mają potrzeby, zachcianki i kłopoty.

Podstawą budowli jest obszerny hall (LOBBY). Stanowi on każde piętnaste piętro i warto go zabudować (wraz z każdą gwiazdką pięknieje też jego wygląd i wyposażenie). Nad hallem dobrze jest wybudować piętro lub dwa piętra sklepów, barów, restauracji, kin, sal balowych. Jest to nic innego jak COMMERCIAL z innych gier typu SIM.

Nad centrum obżarstwa i rozrywki należy zbudować biura lub mieszkania. Obowiązuje przy tym zasada, aby starać się nie mieszać na jednym piętrze różnych rodzajów pomieszczeń z mieszkaniami lub biurami bo może się okazać, że lokatorzy opuścili nasz blok, a szef biura oddalił się z sekretarką w nieznanym kierunku. Zrozumcie, życie nad salą widowiskową to koszmar.

Windy należy budować bardzo ostrożnie. Skąpstwo jest zalecane. Jeden silnik może bowiem podciągnąć windę piętnaście pięter. Jeżeli twoim celem jest budynek ponad 100-piętrowy to oczywiste jest, że na każde piętnaście pięter przypadną średnio trzy windy, a trzy zostaną w zapasie – z czego dwie można przeznaczyć na windy ekspresowe, a jedną na techniczną dla personelu sprzątającego. Winda ekspresowa porusza się bez przeszkód po całym wieżowcu, zatrzymuje się jednak tylko na poziomie hallu i w piwnicach.

ROZWÓJ

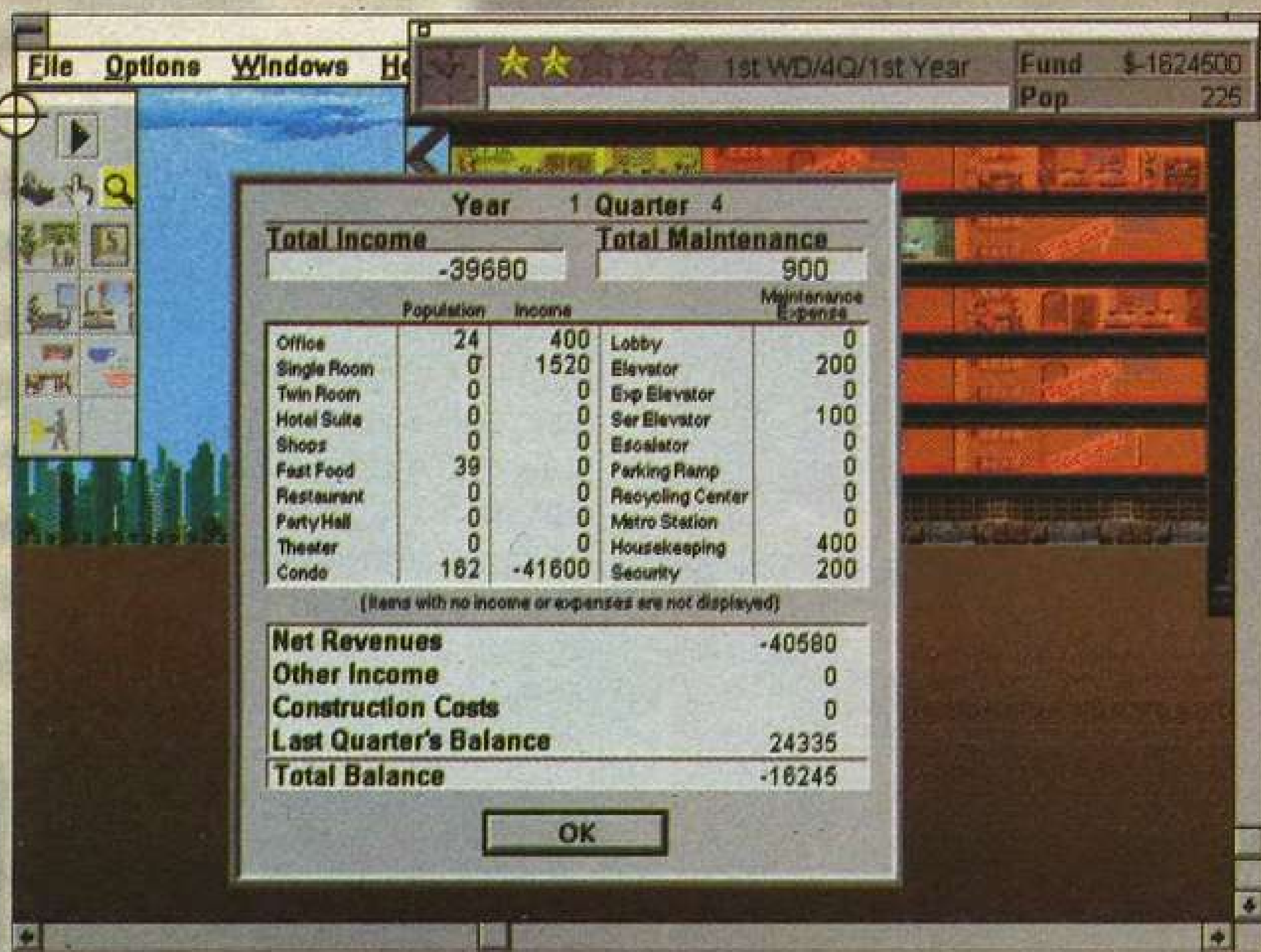
Gdy masz już zbudowanych kilka pięter i zdobyłeś drugą gwiazdkę, możesz ruszyć ostro do boju. Pamiętaj: mieszkania przynoszą natychmiastowy zysk (niezła przebitka w stosunku do kosztów) ale zamieszkują je tylko po trzy osoby. Biuro nie daje jednorazowo dużej kwoty, lecz później często wypłaca czynsz. Znajduje w nim zatrudnienie ładnych parę osób. Ale... Po to by ludziom żyło się dostatniej, a państwo rosło w siłę, należy zapewnić im dodatkowe bodźce (inaczej grożą ci obniżki czynszów). Ludzie z biur będą chcieli mieć miejsca na parkingu (zabezpiecz przeto niezgorszą piwniczkę na ten cel). W porze lunchu (w SIM TOWER zegar dokładnie reguluje zachowania ludzkie – przyjemnej zabawy przy oglądaniu kładących się spać ludzi, nota bene budzi to miłe skojarzenia z filmem „Sliver") chcą też udać się do jakiegoś baru lub restauracji. Wszyscy mieszkańcy lubią też kino (byle z dala od ich mieszkań), przyjęcia. Niegłupie byłoby też wybudowanie ambulatorium i kilku sklepów.

Jeżeli jako właściciel nie chcesz przeżyć drugiego filmu „Ziemia obiecana", musisz wynająć ochronę i dać jej pomieszczenia do pracy. Chłopaki będą się starali wykryć terrorystów i zduszą każdy niedopałek grożący pożarem.

Gdy wszystko to wybudujesz (i jeszcze więcej), będziesz musiał panować nad tym, co miało służyć mieszkańcom. Tak więc w kinach co jakiś czas należy zmienić repertuar. Strażnicy kochają łazić po schodach, trzeba je im wybudować. W celu odciążenia wind i napędzenia klientów do pięter komercyjnych trzeba z hallów podciągnąć ruchome schody. Uff, roboty co nie miara! A tu ludzie się wkurzają, kabin w windach za mało. Koledzy robią się coraz bardziej czerwoni (dowcipni

SIM TOW





ci autorzy gry). Mało tego, przyjeżdżają do naszych stałych mieszkańców znajomi z prowincji. Gdzieś ich trzeba pomieścić. Amerykanie nie trzymają swoich znajomych w domu. Konieczne staje się wybudowanie hotelu (tym bardziej, że jeżeli chcesz awansować, oceniający cię VIP musi się też gdzieś zatrzymać i to najlepiej w apartamencie – HOTEL SUITE). Wybudowanie hotelu to albo wydzielenie kilku pięter, albo wydzielenie jednego poziomu w budynku – mieszkańcy strasznie nie lubią sąsiedztwa pokoi hotelowych. W miarę rozwoju pokoje pojedyncze możemy uzupełnić dwuosobowymi lub apartamentami. Przeszkodą w prowadzeniu hotelu będzie jednak brud sprowadzający robactwo. Należy więc pobudować kilka pomieszczeń dla sprzątaczek w pobliżu hotelu i windy towarowej.

Hotel, biura, mieszkania – to poważne źródła odpadków. Na ekologię też będziesz musiał wydać nieco pieniędzy. Śmietniki umieść w piwnicach, jeden obok drugiego. Gdy się wypełnią, przyjadą po świeży towar ładniutkie samochody.

Istotnym elementem w grze jest budowa trzypoziomowej stacji metra. Pamiętaj, że jeżeli ją gdzieś postawisz, to poniżej jej dolnego piętra nic już nie będziesz mógł wybudować.

TAKTYKA ROZBUDOWY

Mieszkania sprzedawane na pniu przynoszą szybki dochód. Wybuduj kilka pięter zapełnionych nimi, a będziesz miał gotówkę na biura, windy, placówki handlowe itp. Postępuj w ten sposób, a zapewnisz sobie stały dopływ pieniędzy. Z czasem gastronomia czy biura odpłacą ci dając stały dochód (choć biura w weekendy pustoszeją). Dbaj cały czas by wszyscy byli zadowoleni. Spełniaj każde życzenie mieszkańców o ile cię na to stać.

Zwróć również uwagę, że pomieszczenia ochrony, sprzątaczek czy stacja metra są nieusuwalne. Jeżeli pacniesz je byle gdzie, to martw się sam co z tym pasztetem dalej robić.

Każdy skrawek terenu jest cenny, nie warto więc budować byle jak i byle co. Każde pomieszczenie musi być dokładnie dopasowane do potrzeb i możliwości całego organizmu wieżowca. Kluczem do zwycięstwa będzie dobrze rozwiązany system komunikacyjny i wykorzystanie wszystkich możliwych budowli.

OCENA KOŃCOWA

Rozgrywana w etapach 2-3 dniowych (chociaż taki przykładowy tydzień tworzy w grze kwartał) gra SIM TOWER bardzo dobrze oddaje rzeczywistość życia wieżowca. W zależności od pory dnia czy tygodnia ludzie wstają, sprzątają, jadą do pracy, jedzą. Gdy zapada noc powoli zapalają się światła, by około pierwszej w nocy zgasnąć (ale nie jednocześnie – żadnej fuszerki).

SIM TOWER uczy tych rzeczy, które w codziennej pogoni umykają zwykłemu śmiertelnikowi. Administrator czy właściciel budynku nie ma przecież łatwego życia. Trzeba pamiętać o tylu sprawach. Ciąg rozgrywki w SIM TOWER wyraźnie dzieli się na trzy fazy. W pierwszej z ciekawością rozbudowujesz zręby swojej potęgi. W środkowej z łatwością budując i zdobywając gotówkę popadasz w odrętwienie spowodowane brakiem możliwości wyboru prędkości gry. Na koniec przychodzi zimny prysznic, wszystkie błędy w planowaniu wychodzą na jaw, musisz wtedy użyć całej potęgi umysłu by wreszcie dojść do zwycięstwa.

W przeciwieństwie do gier takich jak SIM CITY czy SIM CITY 2000, do których wraca się z przyjemnością, SIM TOWER po jednej lub dwóch rozgrywkach nudzi się totalnie. Liniowość działań, ograniczenie możliwości i zależności poszczególnych procesów powoduje niestety monotonnię i odrętwienie. A zapowiadało się tak dobrze...

Berger

MAXIS'95
PC Windows: SVGA, SB

PC 3
STRATEGIA

85%	60%	85%	70%
Grafika	Dźwięk	Obsługa	Miodność

Cena w zł. zawiera VAT





FRONT LINES

Mijały lata, mijały kolejne pokolenia, zmieniało się polityczne oblicze świata. Państwa rozpadały się na mniejsze państewka, gdzieniegdzie rządziły korporacje przemysłowe. Niewzruszenie na swych stanowiskach tkwili tylko naukowcy opłacani przez równie wszechwiecznych generałów. Linie walki, gorący front wymagał bowiem nie tylko świeżego mięsa armatniego, ale i coraz nowocześniejszego sprzętu.

KIERUNEK NATARCIA

Gra FRONT LINES wprowadza nas w bezwzględny świat przyszłości, w którym państwa, regiony i korporacje toczą zajadłe walki. Rozgrywając kolejne scenariusze (a są to trzy wprowadzające, trzynaście średnich i cztery trudne) będziesz mógł zdobywać wiedzę i doświadczenie niezbędne do przetrwania i zwycięstwa.

Po wyborze scenariusza oraz strony rozgrywki wyświetlany jest ekran wprowadzający, na którym znajduje się krótki opis scenariusza, czas trwania, cele, zamiary i siły obu stron. Gracz może również dokładnie zapoznać się z celami na mapie, którymi będą odpowiednie punkty terenowe. W zależności od scenariusza trzeba zniszczyć obiekty, budować mosty, bronić i obsadzać miasta itp. Oczywiście najważniejszym zadaniem jest zniszczenie przeciwnika.

Przed rozpoczęciem gry możesz zdecydować o zmianie rozmieszczenia jednostek i wybrać nowe typy sprzętu. Dzięki temu za każdym razem możesz rozgrywać zupełnie inną walkę.

W OGNIU WALKI

Twój kompleks przemysłowo-wojskowy dał ci do ręki potężne narzędzia zbrodni. Podstawowym rodzajem sprzętu jest sprzęt pancerny. Rozpoznawcze FERRETY (latające niby-spodki), opancerzone latające SCAB'y, lekkie czołgi (LIGHT TANK), ciężkie czołgi (HEAVY TANK), superczołgi (MEGA TANK), samobieżna artyleria opancerzona (BLAST WAGON). Oczywiście dysponujesz także wsparciem artyleryjskim w postaci lekkiej i ciężkiej artylerii oraz rakiet (GSM). Nie może też zabraknąć zwykłej piechoty dobrej do obsadzania premiowanych punktów terenowych, ciężkiej piechoty (TECH INFANTRY) i saperów (ENGINEER). Ci ostatni mogą niszczyć dowolne budowle, wznosić fortyfikacje, budować mosty lub rozkładać pola minowe (cudowne w obronie). Jednak współczesna piechota nie lubi pętać się samotnie po polu bitwy – wsadź ją na APC czyli transportery opancerzone lub SHUTTLE (rodzaj bojowego wozu piechoty).

Wyspa – teren jednego ze scenariuszy



DOWODZENIE

Gra rozgrywana jest w fazach. Ruch pierwszego gracza poprzedza ruch gracza następnego, potem obaj mogą prowadzić walkę ogniową. Istnieje możliwość włączenia opcji ognia obronnego. Wtedy w trakcie ruchu przeciwnika po naciśnięciu dowolnego klawisza masz możliwość ostrzelania maszerującego oddziału. Wystarczy kliknąć na własnym oznaczonym sześciokątem oddziale dwukrotnie lewym przyciskiem i rozpoczyna się piekło.

W normalnej walce komputer proponuje ci dowolny oddział, a ty wybierasz lewym przyciskiem będący w zasięgu przeciwnika. Możesz też wybrać strzelającą jednostkę samodzielnie klikając nań prawym przyciskiem.

Gdy w trakcie ruchu lub walki chcesz zakończyć działanie danej jednostki i przejść do następnej, kliknij na dotychczas aktywnej lewym przyciskiem myszy.

BITWA

Przy włączonych opcjach INDIRECT FIRE, OPPORTUNITY FIRE, SIMULTANEOUS RESOLUTION, ONE HIT RESOLUTION itd. uzyskasz największy realizm gry. Do wygrania tej pasjonującej batalii niezbędne będą szybkie jednostki rozpoznawcze (FERRET lub SCAB) współpracujące z artylerią i rakietami. Zwiad rozpozna i ujawni przeciwnika, a ogień go zniszczy lub osłabi. Oczywiście jądro twej armii powinny stanowić czołgi wspierane przez artylerię samobieżną. W obronie i przy obsadzaniu punktów terenowych najwięcej zdziała piechota.

Bezcenne usługi oddadzą ci jednostki saperów. Rzeki i strumienie pokryją się mostami, przeszkody zostaną usunięte. Oczywiście wąskie przesmyki w lesie czy między wodami warto osłonić liniami pól minowych o ile jesteś stroną broniącą się. Oczyma wyobraźni zobaczysz 30 oddziałów saperów kładących 30 pól minowych w jednym etapie. Czysta poezja i szaleństwo.

Każdy rodzaj sprzętu czy piechoty posiada właściwy sobie zasięg rażenia. Należy dokładnie przeczytać informacje zawarte w MENU-

THE PURE WARGAME

Mało dotąd znana firma QQP szerokim frontem atakuje rynek strategii. THE PURE WARGAME ma stać się całą serią gier o drugiej wojnie światowej. Pomysł taki znamy już z V4V, lecz QQP pokusiła się o całkowicie inną jego realizację. Kolejne odcinki nie będą nawiązywać do poszczególnych kampanii tylko poświęcone będą różnym rodzajom wojsk. Mniejsza liczba pionków, prostsze zasady i co ważne krótkie scenariusze wskazują, że gra może cieszyć się uznaniem graczy nie mających cierpliwości do V4V.

ŚMIERĆ UDERZA OD TYŁU

Tematem pierwszej części noszącej tytuł DEATH FROM ABOVE są operacje powietrzno-desantowe drugiej wojny światowej. Scenariusze obejmują zarówno desanty niemieckie (np. Kreta), jak i alianckie (Normandia, Arnhem). Gracz dowodzi siłami wielkości jednej lub kilku dywizji, posługując się pododdziałami wielkości plutonu, czasem kompanii. Wartość jednostki zależy od bardzo wielu czynników: liczebności, zaopatrzenia, morale, zmęczenia, przyjętego szyku itp.

Wszystkie straty jakie ponoszą jednostki podawane są w liczbie zabitych, rannych i wziętych do niewoli żołnierzy. Nie są to żadne abstrakcyjne punkty siły. Pomysł niby prosty i oczywisty, a jak podnosi związane z grą emocje!

Tak jak zasady, tak i przebieg gry nie odbiega od „amerykańskich" standardów. Podstawowym manewrem jest otaczanie jednostek. Najlepszą taktyką – atakowanie kilkoma jednostkami jednej. Co ciekawe jednostki nie mogą tworzyć stosów (tzn. stawać po kilka na jednym polu) ani przez siebie przechodzić.

Niewielka w porównaniu z rozległością mapy liczba pionków powoduje, że należy odrzucić wszelkie myśli o linii frontu i stabilizowaniu sytuacji. Olbrzymi zasięg ruchu jednostek powoduje, że jak byś się nie starał, przeciwnik zawsze może cię przeskrzydlić, lub też wykorzystać lukę w linii by prześlizgnąć się i opanować cele dające zwycięstwo. Co ciekawe przeciwnik może spokojnie poruszać się po hexach sąsiadujących z twoim oddziałem nie ponosząc nawet większego kosztu ruchu. Dla przyzwyczajonych do V4V będzie to prawdziwy szok.

MENU

W trakcie rozgrywki towarzyszyć ci będzie podręczne menu. Powinieneś sobie z nim poradzić, z wyjątkiem kilku komend, których użycie wcale nie jest oczywiste:

UNIT MODE – najważniejsza w tym menu jest możliwość zmiany szyków – ATTACK, DEFEND AREA i ENTRENCHED. Możesz z nich korzystać tylko wtedy, gdy oddział jeszcze się w danym etapie nie ruszał.

ARTY BARRAGE – wybierz cel (prawy guzik myszy) i następnie tę opcję. Komputer przeczesze pole walki w poszukiwaniu artylerii, która mogła by ostrzelać wybraną jednostkę wroga.

UNIT WAIT, UNIT HALT – pierwsza opcja pozwala odłożyć ruch daną jednostką na później, druga definitywnie kończy ruch jednostki (później nie można już do niej wrócić).

GROUP ATTACK – opcja ta pozwala wykonywać ataki kilkoma jednostkami na jedną jednostkę wroga. Najpierw wybierz oddział przeciwnika (prawy klawisz), wybierz GROUP ATTACK, następnie wybierz własne oddziały i ponów rozkaz GROUP ATTACK.

PODSUMOWANIE

Gra jest zwykłą planszówką, opartą o stare, wypróbowane schematy. Plansza podzielona jest na hexy, ruch odbywa się w turach, oddziały symbolizowane są przez najzwyklejsze pionki. Wygląd niektórych menu i niektóre inne elementy narzucają odległe skojarzenia z CONFLICT: KOREA.

Dziwi nieco archaiczny już sposób posługiwania się pionkami. Po wykorzystaniu limitu punktów program automatycznie zmienia aktywny pionek na następny, według sztywnej kolejności. Taki model sterowania wykorzystywany był w zamierzchłej przeszłości w grach ARNHEM (Spectrum) czy TIGERS IN THE SNOW (Atari). Obecnie znaleźć go można jedynie w polskich grach ARDENY 1944 czy PIOTRKÓW 1939. Na szczęście autorzy TPW umożliwili ręczny wybór pionka prawym klawiszem myszy.

Zaletą gry są stosunkowo krótkie scenariusze. Jeśli potrzebna ci jest gra na godziny a nie na dni to być może TPW ci się spodoba. Przebieg rozgrywki nie zadowoli jednak większych smakoszy, gdyż bitwa już po kilku manewrowych turach przeradza się w płaską wyniszczankę.

Pejotl

QQP'94

PC: VGA, SB — PC 2

STRATEGIA

80% Grafika | 60% Dźwięk | 80% Obsługa | 80% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT

REPORTS-PROFILES, w każdej chwili możesz sprawdzić koszt ruchu w danym terenie (REPORTS), sprawdzić stan każdej jednostki (MAPS), przekonać się o nachyleniu terenu (REPORTS) czy przypomnieć sobie cele terenowe, które musisz osiągnąć by zdobyć jak najwięcej punktów.

NOWE KONFLIKTY

Większość gier strategicznych ukazujących się ostatnio na rynku posiada wbudowane edytory scenariuszy. Staje się to powoli standardem. We FRONT LINES korzystając z istniejących scenariuszy możesz zmienić teren, ustalić obszar startowy dla danej strony, wyznaczyć cele strategiczne. Całkowicie dowolny jest także wybór jednostek uczestniczących w walce. Daje to nieograniczone możliwości tworzenia własnych rozgrywek. Przeszkodą może być jedynie brak wyobraźni.

CZAS POKOJU

FRONT LINES posiada niezłą grafikę w trybie SVGA. Koncepcja przedstawienia sprzętu i terenu jest podobna do PERFECT GENERAL. Ogólnie jednak należy powiedzieć, że przy wymaganiach 486DX z 8 MB RAM autorzy nie wysilili się zbytnio. Przy słabym sprzęcie, a nawet przy 486DX/40 praca komputera nad obliczaniem poszczególnych parametrów trwa koszmarnie długo. Jest to tym bardziej dziwne, że w PANZER GENERAL czy BATTLE ISLE podobne kłopoty nie występują, a gry te są porównywalne, a nawet lepsze pod względem jakości obrazu czy miodności rozgrywki.

Mimo, że gra jest przyjemna, prosta w obsłudze i posiada dobre rozwiązania, to jednak problemy sprzętowe i ubożuchny wybór jednostek (ledwie 15 rodzajów) nie skłaniają do zachwytów. Nie ratuje również sytuacji żenujące intro. Widać, że zabrakło czasu. Bo jak inaczej wytłumaczyć fakt, że po trzech godzinach ciężkich walk, po wielkim wysiłku i zjedzeniu kilku paczek chrupek ogląda się ciągle tę samą ilustrację z paroma facetami w baniakach na głowie oraz tablicę z wynikami.

Berger

IMPRESSIONS'95

PC: SVGA, SB — PC 4

STRATEGIA

80% Grafika | 75% Dźwięk | 70% Obsługa | 70% Miodność

Cena w zł. zawiera VAT







ciąg dalszy ze str. 68

Po powrocie do przyczepy otwarłem lodówkę i wyjąłem mięso, w szafce znalazłem łom. Rozwaliłem kłódkę w ogrodzeniu przy wysokiej wieży. Podniosłem resztki kłódki, które upadły na ziemię.

Postanowiłem przeprowadzić małą wizję lokalną, szczególnie zaciekawiła mnie prowadząca na górę wieży drabina. Ledwo dotknąłem pierwszego szczebla, a już rozryczał się alarm. Schowałem się za beczkami po lewej, więc policja nie zdołała mnie przyskrzynić. Cichaczem podkradłem się do pozostawionego na ziemi wozu, podłączyłem wąż do otwartego baku, postawiłem na ziemi puszkę, po czym zassałem resztkę benzyny.

Potem przyszła kolej na złożenie wizyty na złomowisku. Bramę zamknąłem na kłódkę, po łańcuchu wspiąłem się na mur. Terenu pilnował wilczur, musiałem ponownie uciec na mur, przeszedłem po nim w prawo. Mięso ulokowałem w niebieskim samochodzie nie wykonując żadnych zbędnych ruchów. Po murze ponownie przeszedłem w prawo, tym razem wlazłem do kabiny kontrolnej. Uruchomiłem ogromny magnes, po czym poruszając dźwigniami, przesunąłem go ponad wrak, do którego wskoczył wilczur. Opuściłem go tak, że mogłem odtransportować przyczepiony do niego samochód w bezpiecznie oddalone miejsce. Spenetrowanie oświetlonych fragmentów placu ujawniło rurę wydechową. Maureen po otrzymaniu wszystkich części postawiła na nogi Harleya. Próbowałem wyjechać z miasta, niestety wszystkie drogi były obstawione. Wróciłem do wieży, włączywszy alarm pędem wskoczyłem na motor i minąłem zmierzające ku Melonweed patrole.





Popełniono morderstwo. Szef przedsiębiorstwa motorowego Malcolm Corley wychodził z własnego domu. Zajęty był czynnością, której z paru względów nie mogę nazwać po imieniu. Gdy znalazł się w kulminacyjnym momencie zabawy, został wymieciony spod drzwi serią z karabinu, czy jakiejś zakichanej szybkostrzelnej dwurury. Przejeżdżałem akurat tamtędy. Malcolm dogorywając próbował coś jeszcze bełkotać, musiałem jednak zwijać żagle, bo policja nie wzięła mnie za mordercę. Poczułem się w obowiązku wyjaśnienia sprawy. Wróciłem do Melonweed, przed warsztatem przeszukałem stertę rupieci, gdzie znalazłem fotografię. Na szosie postawiono blokadę, zmuszony więc byłem wyjechać z miasta północnym przesmykiem.





Znów wylądowałem nie opodal podłej knajpy. Zajrzałem do kontenera, spotkałem tę samą małą, która wcześniej odjechała z Melonweed. W moje łapy wpadła sfałszowana karta identyfikacyjna. Potrzebowałem teraz jedynie kogoś, kto by mi pomógł przedrzeć się przez policyjną blokadę. W barze przy stoliku siedział rachityczny Emmet, kierowca ciężarówki. W trakcie przydługiej dysputy już prawie zdołałem go przekonać, żeby wziął mnie na pokład, ale zgodził sie dopiero po przedstawieniu trefnej ID. Emmet dowiózł mnie na ranczo i odjechał. Niestety, wraz z moim przewodem paliwowym, który wziął jako zapłatę za przysługę.

Zajrzałem w drzwi po prawej, pod poduszką odkryłem klucz do odkręcania kół, którym otworzyłem kufer. W środku jak na życzenie spoczywał przewód, naprawiłem nim Harleya. Ruszyłem w drogę.

Zatrzymałem się na miejscu kraksy. Emmet rozbił ciężarówkę. Kluczem do kół poluzowałem opony i pchnąłem wrak, tak że wieziony na nim zapas nawozu wylał się na jezdnię. Zebrałem go trochę do kieszeni. Zawróciłem na ranczo, gdzie natknąłem się na dwójkę goryli jakiejś szychy. Mieli niezbyt jasne zamiary, więc profilaktycznie dałem nogę. Faceci ruszyli w pościg, zatrzymali się na rozlanym nawozie. Ponownie zawróciłem, stanąłem w miejscu katastrofy. Używając klucza pogrzebałem przy wozie, znalazłem gadżet, który wmontowałem do swojego motoru.



POJEDYNEK NA SZOSIE

Skręciłem z głównej szosy na obwodnicę prowadzącą do kopalni. Już po chwili wypatrzyłem znajomą sylwetkę na motorze. Był to nie kto inny jak Ojczulek Torque, dawny guru Polecatsów, obecnie na emeryturze! Trochę pogawędziliśmy, wspominając stare dobre czasy i narzekając na parszywą współczesność. Wyprzedziłem go. Po kilku chwilach jazdy okazało się, że na drodze buszują rozrabiaki. Pierwszego znokautowałem pięścią, zdobyłem łańcuch. W sukurs przyszedł mu kolejny, z bliska zobaczyłem, że to rudowłosa babka. Chciała mnie zabić, więc chlapnąłem jej z bliska błotem w oczy. Automatyczną piłę, która przeszła na moje konto, wypadało zaliczyć do broni ciężkiej. Łysonia na traktorku wykoleiłem, wykonując zaledwie jedno cięcie brzeszczotem piły. Zdobyłem deskę – przydała się do najtrudniejszego zadania. Pochylonego nad kierownicą w końcowym stadium lordozy Rybiniowca w goglach należało nie zbliżając się zbytnio trzepnąć deską. Przejąłem gogle i założyłem je. Nagle jakby ktoś walnął w wyłącznik od światła. Widziałem wyraźnie tylko kropki namalowane pośrodku jezdni, reszta była przyciemniona, W lewej dolnej części pojawiały się komunikaty. Jeden zjazd, drugi, jaskinia... to było to, czego szukałem. Pingle sprawiły, że mogłem wjechać bezpiecznie do kryjówki Rybiniowców. Mój kumpel próbował kiedyś zrobić to na czuja, bez żadnego sprzętu – przez tydzień zeskrobywał Harleya ze skalnej ściany.

Głęboko w jaskini natrafiłem na dziwne malowidło, nie opodal stała rampa. Zsiadłem z maszyny, czego nie lubię, by popchnąć rampę do motoru. Podpiąłem ją do mojego haka holowniczego i podjechałem do zakrętu. Tutaj znowu zmuszony byłem zsiąść z tronu, żeby ustawić rampę. Warto było popatrzeć jak Rybiniowcę dostają wycisk. Śmiejąc się pod nosem z dowcipu o śledziu i motocyklu, odjechałem ze smrodliwych jaskiń.

Świat schodzi na psy. Każdy porządny biker szanuje drogę, bo bez tego nie ma jazdy, ale coraz więcej gangów olewa zasady. Takie kanalie ukradły most nad wąwozem, żeby sprzedać go na złom. Przepędziłem ich z tych stron, ale mostu nie dało się odzyskać. Na tablicy wyczytałem o wariacie, który dawno temu przeskoczył przepaść. Potem okazało się, że gość podrasował sobie cichaczem sprzęt. Wydawało mi się, że mam wszystkie potrzebne bajery, więc poklepałem czule motor, wziąłem rozpęd i poszybowałem na drugą stronę.

COREVILLE

Zszedłem ze wzgórza pod stadion. Stał tu sprzedający pamiątki pajac. Pobawiłem się samochodzikiem, ale ten nie wytrzymał mojej ostrej jazdy. Odwróciłem uwagę sprzedawcy, pytając o koszule. Kiedy gość zachwalał swój towar, zwinąłem żółtego królika. Nie czekając na koniec przemowy, ruszyłem do motoru





FULL THROTTLE



i odjechałem na północ.

Mówi się, że wejście do siedziby sępów jest tak gęsto zaminowane, jak Rybiniowcowe łajno rozrzucone na drodze do kopalni. Wypuściłem mojego królika doświadczalnego, żeby się trochę rozerwał. Trochę za wcześnie spękał, została tylko bateria. Dlatego wróciłem do sprzedawcy tandety, po jego krewnych i znajomych. Baterię włożyłem do baku unieruchomionego samochodzika, potem tak pokierowałem wozem, żeby wjechał za bramki biletowe po prawej. Sklepikarz pognał za swoją zabawką, a ja zaopiekowałem się kartonem króliczków.

Wszystkie króliczki wysypałem na polu minowym. Żeby się nie rozpierzchły, zebrałem wszystkie sztuki oprócz jednego. Poczekałem, aż ten będzie miał odlot i wysadziłem następnego. W końcu wykopałem sobie ścieżkę do kryjówki sępów. Niestety, baby wyczuły mnie na kilometr i po chwili byłem związany jak kaczka. Maureen zaczęła mi grozić. Ja zacząłem ją wzywać. Zadziałała dopiero ksywa wymyślona przez Malcolma – Diappered Dynamo. Maureen wzięła film do wywołania i byłem wolny. Razem wymyśliliśmy plan, jak załatwić prawdziwego mordercę Corleya.

DERBY

Plan był prosty. Miałem rąbnąć samochód Maureen, wtedy odpaliłbym ukryte pod maską materiały wybuchowe. Maureen katapultowałaby się, a ja miałem odwrócić od niej uwagę i udawać żywą pochodnię w azbestowym ubranku. Sprawy się trochę skomplikowały, bo dostępu do samochodu Maureen cały czas pilnował Bulus i Nestor w niebieskim wozie.

Rozpędziłem się, skręciłem i wjechałem na lewą rampę. Udało mi się wskoczyć na brązowy samochód. Frajerowi zgasł silnik. Gdyby jeździł na motorze jak ja, nigdy by coś takiego się nie zdarzyło. Podjechałem od tyłu, podepchnąłem go do prawej rampy i spuściłem. Następnie pojechałem za nimi. Odbiłem się od brązowych, spadłem na niebieskich. Kiedy palanci mocowali się z rozrusznikiem, ja przywaliłem w Maureen. Samochód eksplodował z rozdzierającym hukiem. Zataczając się, podbiegłem do drzwi stadionu i podpaliłem bandy od ubrania. Flip i Flap zaczęli mnie gonić. Wskoczyłem najpierw na brązowy wóz, potem przeskoczyłem na ich niebieski. Wjechali ze mną w płonący wrak. Ja miałem azbestowe gacie, oni mieli mniej szczęścia.

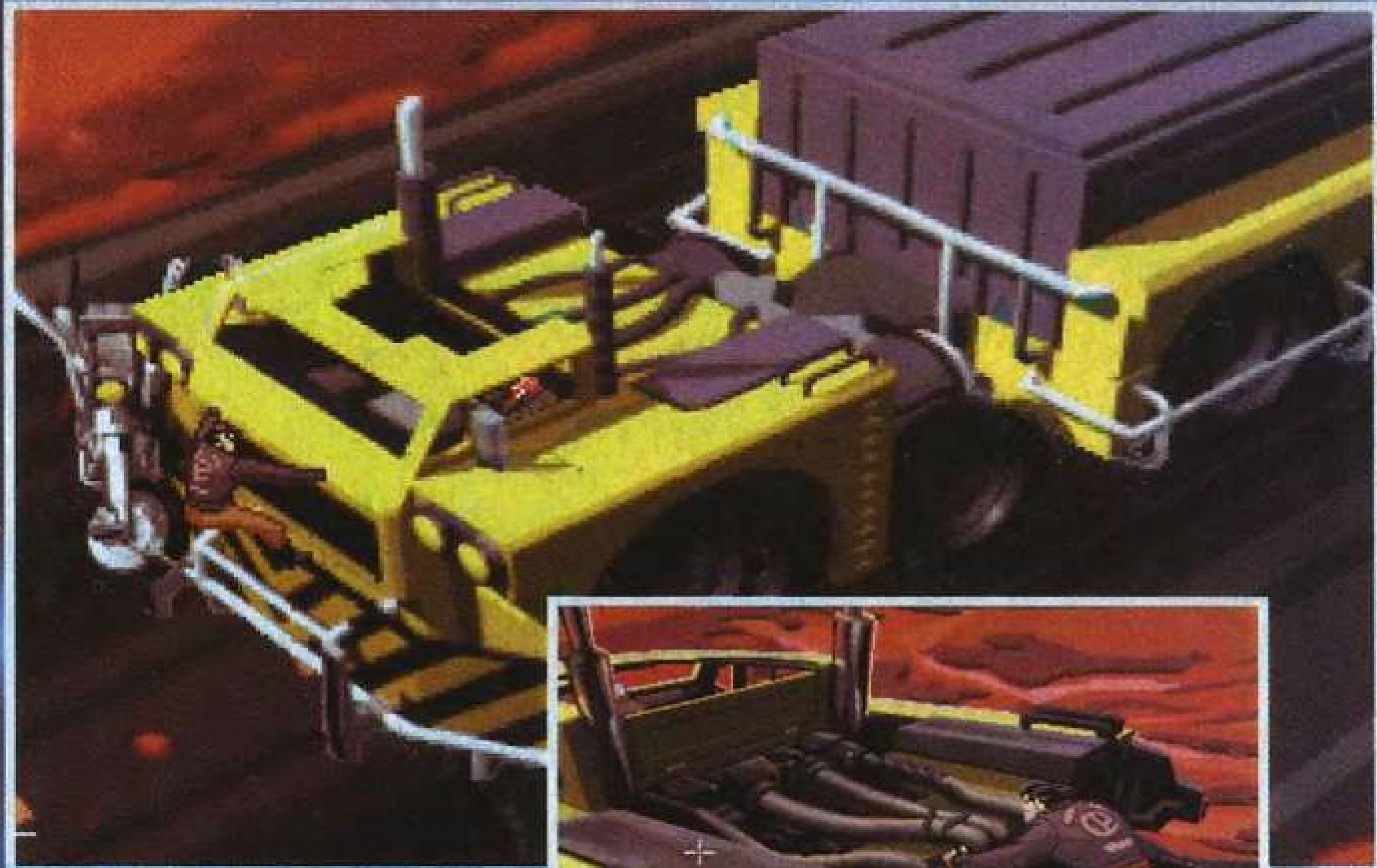
RIPBERGER

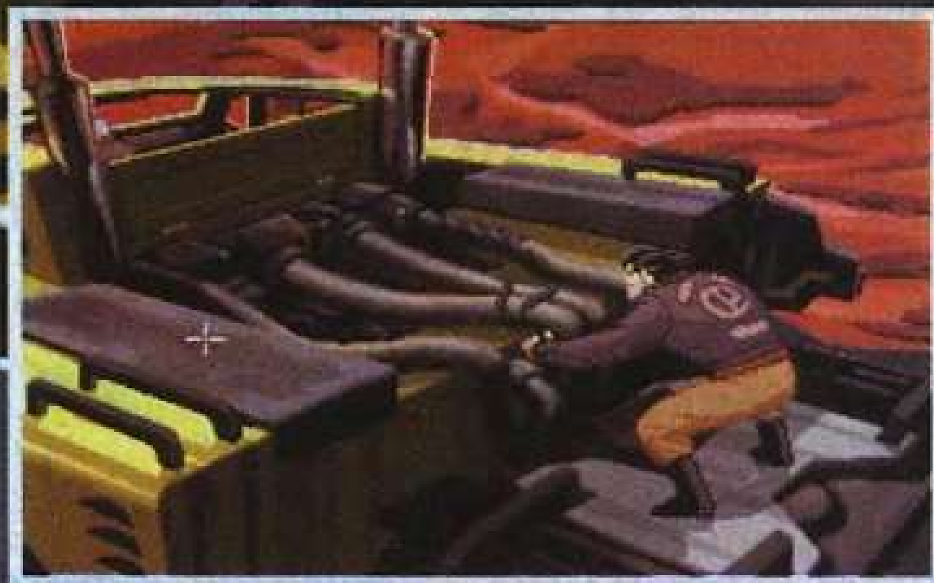
W kryjówce Sępów ustaliliśmy jak zdemaskować obłudnego Ripbergera. Maureen wspomniała, że jej ojciec ukrył w motorze klucz do swojego testamentu. Przeczesałem wszystkie części, aż znalazłem sześciocyfrową liczbę (154492). Byłem absolutnie pewien, że to kombinacja od sejfu.

Zajechałem na tyły fabryki. Zgodnie ze wskazówkami Maureen odczekałem, aż wskazówki mierników ustawią się na zero i urządzenia ucichną. Ustawiłem się twarzą do skrajnego lewego wspornika i kopnąłem w ścianę. Maureen dobrze zapamiętała słowa ojca, bo otworzyło się tajne przejście do fabryki.

Corley zamontował w biurze sejf . Wstukałem sześciocyfrowy kod i przycisnąłem inicjały. Sejf wysunął się z podłogi i otworzył na oścież. To się nazywa obsługa! Wewnątrz znalazłem dziwną kartę oraz szpulę z filmem. Przeszedłem do hallu po prawej.

Wsunąłem kartę do czytnika, co otworzyło prawe drzwi. Wszedłem do środka, to była sala kamerzysty. Pod ścianą stał projektor z dwiema dźwigniami. Podczas gdy Ripberger wygłaszał swoje smuty, pociągnąłem dwa razy za lewą dźwignię od napędu. Następnie szybko dziergnąłem dwukrotnie prawą dźwignię od lamp. Projektor skonał. Wyszedłem z pokoju, zanim pojawiła się operatorka. Będąc z powrotem w hallu tym razem skorzystałem ze środkowych drzwi. Położyłem kompromitujące fotografie na sztaludze. Kamera przesłała ich zawartość na salę pode mną. Ripberger zorientował się, że to koniec szopki dopiero, wtedy kiedy zagłuszyły go gwizdy i mikrofon przejęła Maureen.





KOMU W DROGĘ, TEMU CZAS

Kto dał temu draniowi prawo jazdy? Facet wyjeżdżając zmiażdżył moją maszynę! Mało brakowało, a przy okazji przerobiłby i mnie na konfitury a'la wujek Ben, jednak chwyciłem się przodu ciężarówki. Wkurzyłem się nie na żarty.



Zdjąłem kratownicę z chłodnicy i otworzyłem umieszczony nad nią panel. Kiedy Ripberger wychylił się, by go z powrotem zamknąć, złapałem jego laskę. Była mi potrzebna do wyłączenia wiatraka chłodnicy. Wtedy bez zadraśnięcia przeszedłem na tył kabiny przez komorę silnika. Ripbergerowi przydałby się mały upust krwi. Z tą myślą wbiłem klucz do kół w łatę rury paliwowej po prawej.

Sępy wkroczyły do akcji, chociaż rezultat tego był nie taki, jakiego się spodziewałem. Mimo gróźb Ripbergera, doszedłem w deszczu świszczących kul do drabiny i wspiąłem się do kabiny. Włączyłem ekran, zacząłem kombinować jakby tu wsunąć koła. Znalazłem wreszcie odpowiednie menu (Takeoff – Post Takeoff – Gear). Po chwili znalazłem się za kabiną, a ciężarówka na skraju przepaści. Ripberger cudem się uratował, ale obiecałem sobie, że mu to zrekompensuję. Wsunąłem się do kabiny. Uruchomiłem komputer pokładowy, wybrałem systemy obrony (Defence, Machine Gun, Control) i wyłączyłem karabiny maszynowe. Założę się, że R.I.P.berger spadał dłużej niż ja rozwijam setkę na motorze.

Od czasu przejęcia fabryki Maureen bardzo się zmieniła. Na gorsze. Szkoda, bo podobała mi się, ale przecież nie cierpię ludzi, którzy cały czas liczą pieniądze, chodzą w garniturach na spotkania z zarządem i wciąż jeżdżą na czterech kołach. Wcisnąłem gaz do dechy i pognałem w siną dal.

Micz & User Jama

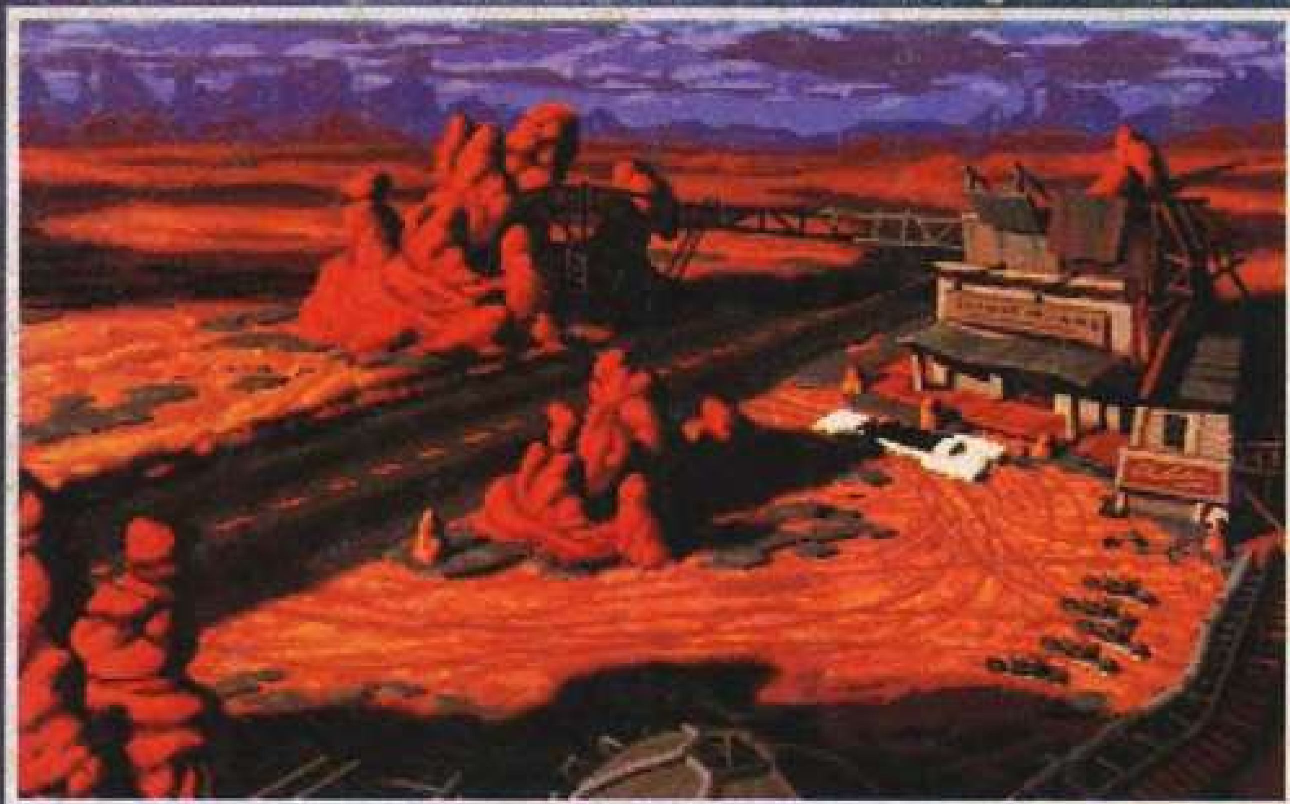
Dystrybutor: IPS Computer Group

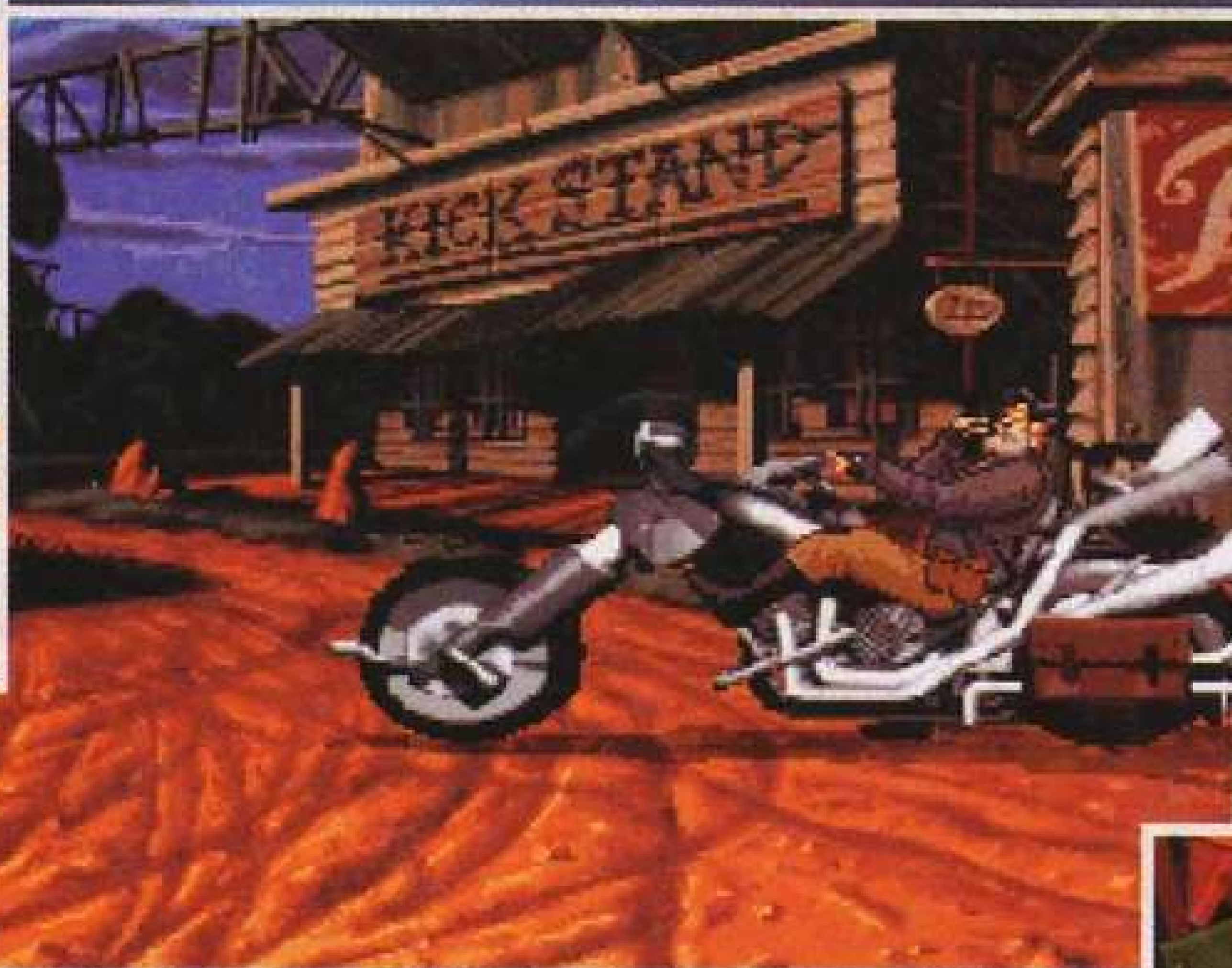






LUCASARTS'95
PC: VGA, SB, CD-ROM
1
PRZYGODOWA
100% Grafika
95% Dźwięk
90% Miodność
180,- Cena w zł. zawiera VAT











FULL THROTTLE

Prawie dwa lata temu SAM & MAX zamknął jeden rozdział działalności LUCASARTS, a FULL THROTTLE otwiera kolejny. Odstawiając na bok gorączkowe reklamowe slogany, postaramy się zerknąć na FULL THROTTLE chłodnym okiem krytyka. Grafika, choć nie w podwyższonej rozdzielczości, robi bardzo dobre wrażenie. Dokładnie opracowano postać głównego bohatera, oprawa dźwiękowa zwraca uwagę starannością wykonania i różnorodnością, np. odgłos kroków bohatera po ziemi jest inny, niż gdy stąpa po deskach. Cała ścieżka dźwiękowa jest digitalizowana, co zapewne spodoba się tym, którzy nie mają jeszcze kart z syntezą Wave Table.

Akcja FULL THROTTLE rozgrywa się na dwóch planach. Pierwszy to tradycyjny, przygodówkowy widok z boku, gdzie chodzi się po ekranie. Po drugie są obszerne, misternie wykonane komiksowo animowane wstawki. W grze pojawiają się także charakterystyczne dla produkcji LUCASARTS zręcznościowe przerywniki – trzeba na przykład walczyć na szosie, bądź rozbijać się samochodem po stadionie.

Gra pozornie nie posiada wad. Z drugiej strony wielu ludzi, szczerze mówiąc my również, poczuło rozczarowanie. Gra okazała się zbyt łatwa, a precyzyjniej mówiąc bardzo szybko się kończy. Skończenie SECRET OF MONKEY ISLAND było prawdziwym wyzwaniem, podczas gdy zabawa w FULL THROTTLE zajmuje nie więcej niż dziesięć godzin. To w zasadzie jedyny, lecz bardzo znaczący brak tej gry.

Można snuć przypuszczenia, że LUCASARTS przyjął nową filozofię dla gier przygodowych. Mają one być efektowne, przyjemne, bez żadnych zgrzytów. Również inne firmy obecnie podążają podobną drogą – CRYO, które niegdyś wydało trudne KGB, obecnie wypuszcza dużo prostsze gry, takie jak COMMANDER BLOOD czy LOST EDEN.

■ ■ ■

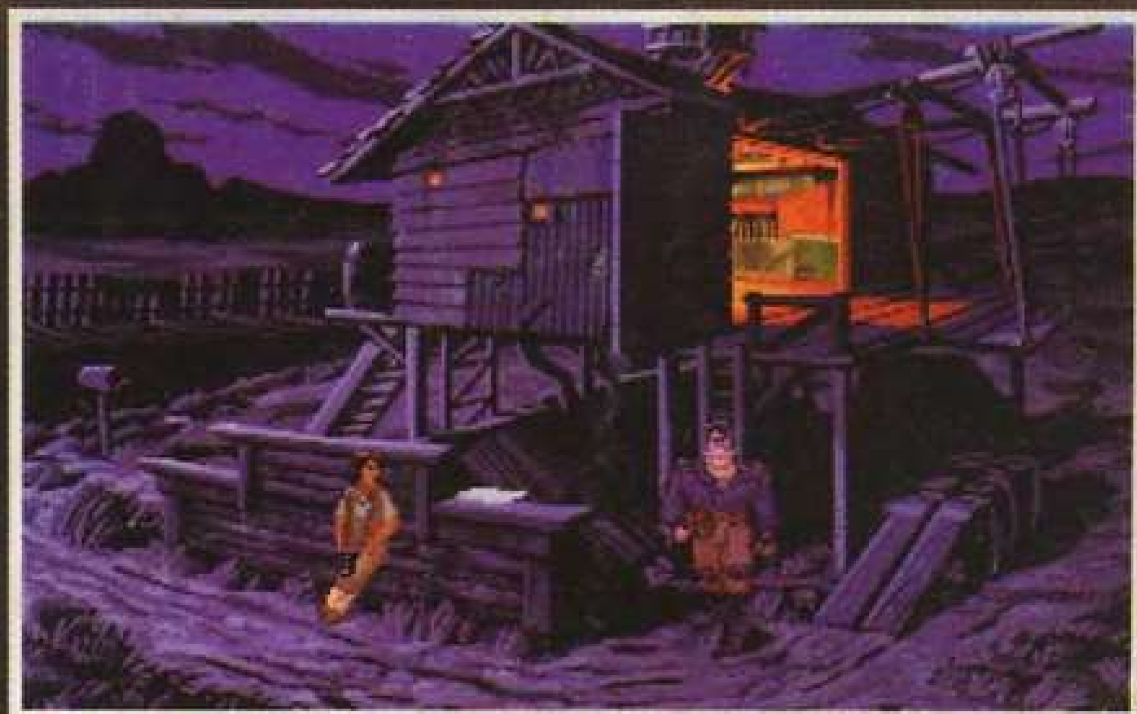
Gdy człowiek budzi się w kontenerze na śmiecie, to nie ma czasu na rozczulanie się nad własnym losem, bo musi szybko zatkać nos. Jedno huknięcie pięścią otwiera klapę i wychodzę na zewnątrz. W promieniu kilkudziesięciu mil nie istnieje cywilizowany świat. Gang Polecatsów gdzieś odjechał, a to że zostałem tu sam bez grosza w kieszeni, g... ich obchodziło. W takich chwilach ma się pewność, że życie to cholernie powikłana rzecz.

Chciałem wsiąść na Harleya i czym prędzej prysnąć z tego bagna, lecz okazało się, że kluczyki się zapodziały. Węch skierował mnie do pobliskiej knajpy, drzwi otworzyłem z kopa, bo barman je zabarykadował. Barman był kawałem tłuszczu, do tego nosił kolczyk w nosie, a tego nie lubię. Sprowadzenie go do parteru od razu poskutkowało – zaczął cienko śpiewać i śliniąc się oddał kluczyki do mojego rumaka. Wyszedłem na zewnątrz i odjechałem.



Gdy jestem na drodze, mało co jest w stanie mnie zatrzymać. Próbował to wtedy zrobić jakiś odważniak, ale gdy dostał w twarz, stracił równowagę i koziołkował po asfalcie. Przy prędkości przekraczającej setkę koziołki trudno zakwalifikować do aerobiku. Trochę mu współczułem, cóż – jednak są tacy, którzy lubią igrać z ogniem.

MELONWEED



Pierwszym przystankiem była nędzna mieścina Melonweed. W warsztacie poznałem Maureen. Zdziwiłem się, co taka dziewczyna jak ona robi na tym zadupiu. Pogadaliśmy trochę, obiecała mi, że zreperuje motor, gdy zdobędę gdzieś potrzebne części. Wychodząc wziąłem kanister i gumowy przewód. Na zewnątrz zagadnąłem stojącą pod płotem Mirandę. Poszedłem do przyczepy na kółkach. Grzecznie zapukałem do drzwi, a gdy usłyszałem, że stojący przy wizjerze właściciel zaczyna po chamsku się stawiać, lekko musnąłem je glanem. W rogu przyczepy znajdowała się zakamuflowana winda, zjechawszy na dół znalazłem dopalacz, Zaniosłem go do Maureen.

ciąg dalszy na str. 66





